

AMIGA BLADET

Danmarks Eneste Amiga Magasin

Nr. 4/95 - 1. årgang.
30. mar. 95 - 26. apr. 95
Vejl. udsalgspris kr. 29,75

LYSMAGIENS LÆRLING

- BESØG NOS LIGHTHOUSE

CEBIT '95

- STOR REPORTAGE

SQUIRREL

- EN NØDLØSNING TIL A1200?

VI SPILLER:

- Skeleton Krew
- Dawn Patrol
- Death Mask
- All Terrain Racer



5 709610 080802

AMIGA

Accelerator kort

ELIZARD 1230-4MB 28.5MHz	2598,-
ELIZARD 1230-III 50MHz	2998,-
CYBERSTORM 040/40 A4000	9998,-
ML230XA 33MHz 030	1798,-



GVP A1230 40MHz 4MB-RAM	4298,-
GVP A1230 50MHz 4MB-RAM	5798,-
GVP A1230 40MHz 1MB-RAM	2798,-
GVP A1230 50MHz 1MB-RAM	4298,-
GVP G-FORCE 030-40/40/4/0	6998,-
GVP G-FORCE 74-040/40/4	12998,-
SUPRATURBO 28 A2000	1198,-

Bøger

AMIGA TIL ANDET END SPIL	198,-
AMIGA BIL EDGUIDE WB2&3	258,-
AMIGA DOS C1	248,-
C FOR BEGYNDERE	248,-
AMIGA ORDOGEN	149,-
AMIGA GRAFIK TIL DPAINT	98,-
TEGN & MAL MED AMOS	248,-
AMIGA TIPS & TRICKS	148,-
GRAFIK & MUSIK	298,-
THE AMIGA GURU BOOK	598,-
INTRODUKTION WB 3	248,-
AMIGA ANIMATION (AMOS)	198,-

Blade



AMIGA FORMAT INKL. DISK	95,-
ONE AMIGA INKL. DISK	95,-
CU AMIGA INKL. DISK	95,-
AMIGA USER INKL. DISK	89.50
MEGABYTE. NORSK	39,-
AMIGA MAGAZIN. TYSK	45,-
AMIGA GAMES. TYSK	29,-
AMIGA CD32 GAMER. ENGELSK	99.75
COMPUTER GRAPHICS WORLD	59.50
AMIGA WORLD. AMERIKANSK	47.50
AMIGA SHOPPER. ENG.	59.50
DATABLADET. NORSK	47.50

Diskette drev

EXT. HD AMIGA DREV 3.5"	1198,-
ALFA DATA DREV FDD EXT.	798,-
INT. DREV TIL A500/A500+	695,-

Grafik & Animation

SD64 EGS-KORT 2/4MB	RING!
PHOTOGENICS. A1200/4000	598,-
REAL 3D v2.4x. AMIGA	4398,-
GVP CINEMORPH	598,-
VISTA PRO 3.0 PAL	779,-
IMAGINE 3.0 PAL	4998,-
ALLADIN 4D v3.0	3698,-
ART DEPARTMENT PRO 2.5	2198,-
BRILLIANCE 1.0 **TILBUD**	498,-
KID PIX Tegneprogram (børn)	299,-

Harddisk kontroller

FASTLANE Z3. SCSI-2	3998,-
OVERDRIVE PCMCIA A1200	998,-
SQUIRREL PCMCIA SCSI	698,-
ALFAPOWER AT-KIT A500(+)	1398,-
DATAFLYER XDS A600/1200	998,-
DATAFLYER 1200 SCSI PLUS	898,-

TANDEM CD+IDE	725,-
---------------	-------

Harddisk løsninger

OVERDRIVE PCMCIA 540MB	RING!
ALFAPOWER 270MB HD FRA	RING!
ALFAPOWER 540MB HD FRA	RING!

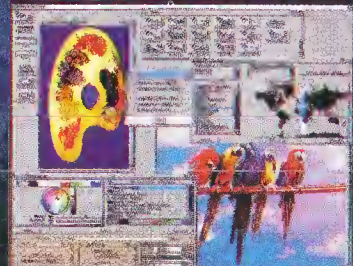
Hjælpe programmer

AMIGA FIRST AID. DANSK	198,-
AMIGA FIRST AID 2. DANSK	198,-
AMIGA LOTTO - MED 36 TAL	179,-



AMIGA VIKING LOTTO	179,-
TRAP FAX. AMIGA	698,-
TURBOEDIT EDITOR	698,-
WOLFGANG V2.1 DANSK	188,-
AMI BACK 2.0	598,-
AMI BACK PLUS TOOLS	998,-

AMIGA OS 3.1



AMIGA OS 3.1 FRA	998,-
OPUS DIRECTORY v4.12	798,-
EDGE - TEKST EDITOR	598,-

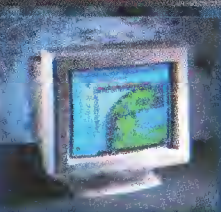
Joystick

CD32 JOYPAD COMP. PRO	249,-
ZIPSTIK STANDARD	198,-
COMPETITION PRO 5000	198,-
COMPETITION PRO	199,-
ARCADE - JOYSTICK	249,-



GRAVIS SWITCH JOYSTIK	348,-
GRAVIS AMIGA GAME PAD	249,-
THE BUG. AMIGA JOYSTIK	199,-

Monitor



AUTOSCAN 1438	3498,-
---------------	--------

Mus & Trackball

OPTISK MUS - ALFA OPM-MT	498,-
OPTISK PEN "MUS" ALFAPEN	495,-
TRACKBALL	695,-
MEGAMOUSE 400DPI	298,-

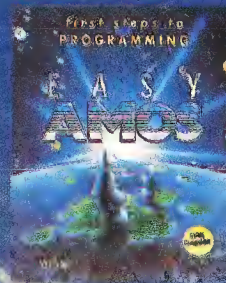
Musik

MEGAMIX MASTER	598,-
----------------	-------

AURA 12 BIT SAMPLER A6/1200	898,-
CLARITY 16 BIT SAMPLER	1298,-
MEGALOSOUND SAMPLER	398,-
TOCCATA 16BIT IYDKORT	2998,-
AUDIO MASTER IV	598,-
DELUXE MUSIC 2	998,-
MIDI INTERFACE	498,-

Programmerings sprog

AMOS IntOS EXTENSION	389,-
AMOS THE CREATOR	419,-
AMOS COMPILER	289,-
AMOS 3D	339,-
AMOS PROFESSIONAL	549,-



EASY AMOS	339,-
AMOS PRACTICALITY	240,-
DEVPAK 3	798,-
HIGH SPEED PASCAL AMIGA	998,-
HiSoft BASIC 2	998,-
CANDO v2.5	1398,-

RAM

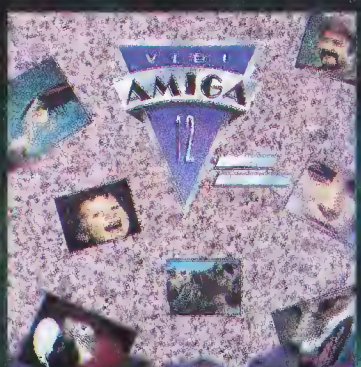
512KB RAM A500/500+	290,-
2MB ALFARAM A500	1698,-
1MB RAM A500 PLUS - ALFA	298,-
1MB RAM A600-MED-UR	595,-
MBX 1200z 50 MHz 68882	1898,-
MBX 1200z 14MHz 68881	998,-
2MB RAM A2000	1898,-

Scanner

ALFACOLOR	2998,-
ALFASCAN800	1498,-

Digitizer

VIDI-AMIGA 12	998,-
---------------	-------



VIDI-AMIGA 12 SØT.M	1098,-
VIDI-AMIGA 12 REAL TIME	2498,-
VIDI-AMIGA 24 REAL TIME	3498,-
PROGRAB 24 REAL TIME	2098,-
VLAB Y/C	3698,-
VLAB MOTION	10698,-

Tekstbehandling & DTP

PAGESTREAM v3.0	2498,-
INTEROFFICE v2.0	598,-
FINAL COPY II	798,-
PRO WRITE V3.3	748,-
FINAL WRITER III	1098,-
PEN PAL	539,-

Tilbehør

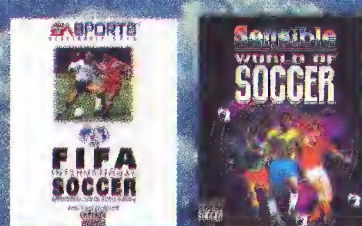
OVERDRIVE CD PCMCIA 1200	2998,-
COMMUNICATOR III m/MIDI	829,-
VORTEX 486SLC2 25/50MHz	6498,-
AUTO MOUSE JOY OMSKIFTER	198,-
STØVLÅG A1200 BLØDT	49,-
STØVLÅG A600 BLØDT	49,-

Amiga Spil

ROADKILL. A1200	269,-
ALFRT 2 SPIL FOR 8AL+	179,-
LION KING. A1200	249,-



CRYSTAL DRAGON	299,-
DAWN PATROL	299,-
TOP GEAR 2. A1200	229,-
SHADOW FIGHTER	249,-
DREAMWEB. A1200	199,-
SUBWAR 2050. A1200	349,-
SHAQ FU	249,-
TOP GEAR 2	229,-
MORTAL KOMBAT 2	249,-
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	249,-



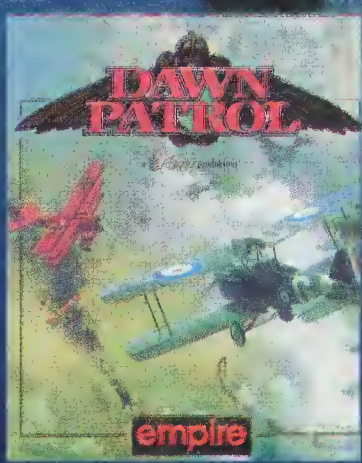
FIFA INT. SOCCER	369,-
OVERLORD	299,-
THEME PARK. A1200	349,-
THE CLUE. A1200	299,-

CD PD Collections

AMINET 3	189,-
AMINET 4	189,-
AMOS PD CD	189,-
CDPD IV	298,-
17 BIT PHASE FOUR	298,-
MULTIMEDIA TOOLKIT	189,-
NETWORK CD	149,-

CD32 Spil

JUNGLE STRIKE	249,-
ROADKILL	349,-
TOP 100 GAMES	149,-
ALIEN BREED TOWER ASS	349,-
JETSTRIKE	299,-
MYTH	149,-
PGA EUROPEAN GOLF	349,-
SUBWAR 2050	369,-
RISE OF THE ROBOTS	349,-
DEEP CORE	299,-
SUPER METHANE BROS	349,-
SIMON THE SORCEROR	449,-
GUARDIAN	349,-
DANSHEE	199,-
FIELDS OF GLORY	299,-
UFO	249,-





TIL AMIGA 500 & 500+

bsc

ALFAPOWER

420MB HARDDISK FRA 2998,-
Denne Harddisk-løsning til A500 & A500+ puster nyt liv i din Amiga. Alt arbejde og fornøjelse på din computer vil gå meget hurtigere når du bruger en harddisk. Der er også plads til 8MB ekstra ram i kabinetet. Der skal monteres 2MB ram af gangen og det koster kun Kr. 1000,-.

BETAFON Hard- & Software Center • BETAFON Hard- & Software Center • BETAFON Hard- & Software Center



AutoScan 1438

KUN kr. 3498,-

Sælges incl. VGA adaptor
til Amiga 1200 & 4000

Danmarks mest solgte monitor til Amiga 1200 & 4000. Den kører 15KHz når din Amiga bruges til spil eller andre programmer der benytter Amiga'ens standart skærm. Men den kører også op til 40KHz så den kan bruge programmer der gerne vil op i en højere opløsning. Dvs. at den kan bruge næsten alle de skærm-drivere der følger med A1200 & A4000. Endvidere er den MPR-II godkendt (=Lavstrållings godkendt monitor). Pixel størrelsen er 0.28mm. Maximal opløsning er 800x600 Non-interlaced og 1024x768 interlaced.

Postordre salg

Varebestilling inden kl. 14 sendes samme dag. ☎ 3314 1233



Kom og besøg vores butik!

Åbningstider:

Man-Tors 9.-17.30
Fredag 9.-19.
Lørdag 9.-13.
Langfredag 9.-16.

Betafon's support BBS:

Airline Service BBS
3296 0626

Åbent 24 timer
alle ngens 7 dage.
USRobotics HST Dual
Standard 16.800 baud.

SysOp: Søren Christensen

- ☐ Prisliste PC ☐ Prisliste Amiga, CDTV & CD32
☐ Prisliste PC spil ☐ Prisliste Amiga spil
☐ Amiga Beta-Club
☐ Hermed bestilles:

Vare:	Antal:	Pris

(+ forsendelse)

Navn: _____
Adresse: _____
Postnr./by: _____
Evt. tlf. _____

Kuponen eller en kopi af den sendes til:
Betafon • Gyldenløvesgade 2 • 1369 København K.

BETAFON ApS

Gyldenløvesgade 2 • 1369 København K.
Telefon 3314 1233 • Fax 3314 1276

Ansvarshavende udgiver:
Thomas Agatz

Chefredaktør:
Christian Estrup

Freelancere i dette nummer:

Morten Julin
Anders Lundholm
Tage Majland
Peter Villani

Annoncer:

Tlf. 3833-1011
Fax: 3833-3002

Abonnentservice:

1 år: 11 numre, incl. 11 abonnemendisketter: 399,-
Se annonce andetsteds i bladet.

Udgiver:

Forlaget T&T
postbox 844
Frederikssundsvej 94
2400 København NV

Layout & DTP:

Kenneth Bernholm

Produktion:

ABK Sats og Tryk 15

Distribution:

Avispostkontoret og DCA

Bemærk:

Artikler og fotos i Amiga-Bladet må ikke benyttes i annoncer eller i anden kommerciel sammenhæng, uden Amiga Bladet's skriftlige samtykke. Citater med tydelig kildeangivelse accepteres. Uopfordret indsendt materiale, forbeholder Amiga Bladet sig ret til at udgive. Forlaget påtager sig intet ansvar for evt. trykfejl og følger deraf.

KÆRE LÆSER!

Lad os bare få det overstået: Nej, der er stadig ikke afgørende nyt om salget af rettighederne til Amiga-teknologien. Som altid har det svirret med rygter om nye købere, og såvel Commodore UK som CEI er indtil flere gange i den forløbne måned blevet udråbt til sejrherre. Det eneste sikre er, at der endnu ikke foreligger officielle oplysninger om en endelig afgørelse, så igen må vi alle væbne os med tålmodighed...

Mens der således - som én af vore engelske kolleger udtrykte det - spilles finans-skak med Commodores skæbne, er der trods alt stadig mange lyspunkter: Grafikprogrammer som Photogenics og Personal Paint kommer i den nye version efter den anden, og på hardware-siden skulle de første 68060-kort snart - efter lang tids markedsføring - komme på markedet. Allermest interessant er naturligvis tyske MacroSystems Amiga-klon DraCo, et multimedie- og grafik-vidunder, der i løbet af nogle måneder vil gøre sin entré på markedet. Jo, selv om visse dommedags-profeter ynder at påstå det modsatte, så skorter det bestemt ikke på spændende nyheder på Amiga-området.

Netop DraCo havde mange nok forventet at se præsenteret - om ikke andet, så i en beta-udgave - på den nyligt overståede CeBIT-messe i Hannover, Tyskland. Når man så skulle lede så grundigt efter Amigaer på CeBIT, som tilfældet var, kan det synes svært at bevare optimismen. Det er ofte blevet fremført i kritikken af Commodores markedsføring, at man ikke i tilstrækkelig grad gjorde opmærksom på Amigaen på traditionelle 'PC-messer' for dermed at søge at vinde nye brugere, og en lignende kritik kan synes berettiget over for tredjeparts-producenter.

På den anden side er det næppe det

bedst valgte tidspunkt, hvis man vil overbevise nye brugere om, at de skal satse på Amigaen - godt et år efter Commodores betalingsstandsning, og uden en afklaring på teknologiens fremtid. Det er i dette lys, man skal se Amiga-firmaernes manglende ønske om at bruge tid og ressourcer på CeBIT '95.

Endnu en kilde til bekymring kan være, at flere traditionelle Amiga-firmaer er begyndt at arbejde med andre platforme. Således vil tyske VillaTronic's kommende Picasso-III-grafikkort ikke kun komme til Amigaen, og selveste Scala har gennem længere tid lagt mange kræfter i en PC-version af sit berømte program. "Hvorfor overhovedet have Amiga, hvis man snart kan få alt til PC?", vil mange sikkert spørge. Her er det nok på sin plads at spise brød til, for ganske vist har f.eks. Scala tydeligvis formået at presse væsentligt mere ud af PC'en end mange andre, men med en anbefalet konfiguration, der omfatter en 4. generations-processor med superhurtigt grafikkort og masser af RAM, er PC-versionen stadig et langt stykke fra at kunne måle sig med Amiga-versionen med hensyn til ydelse. Og så er der jo stadig Amigaens uforlignelige multitasking...

Det er svært at bebrejde firmaer som netop VillageTronic og Scala, at de langsomt søger andre græsgange, jo mere det trækker ud med en afgørelse af Amigaens fremtid - der er ingen tvivl om, at så snart der foreligger en officiel afgørelse, står endda rigtig mange firmaer og enkeltpersoner klar til at give Amigaen den - man fristes til at sige 'kickstart' -, den vil trænge til.

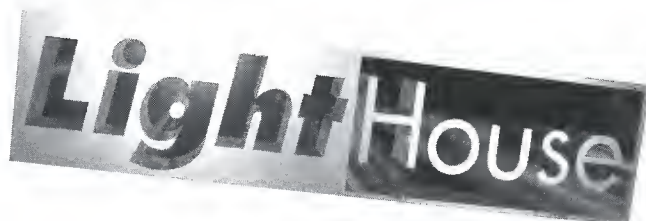
Christian Estrup

Chefredaktør

DETTE NUMMER

6VERDEN RUNDT

Blandt nyhederne i denne måned er et CD-ROM-drev med 6-dobbelt hastighed og en ny CD fra computer-musik-geniet Bjørn A. Lynne.



8LYSMAGIENS LÆRLING

21-årige Tobias Biehl har netop fået forlænget sit vikariat på TV2's computer-grafik-afdeling Lighthouse til et helt år. Hans baggrund? Raytracing i Imagine på en Amiga 1200!



11SQUIRREL

Nej, ikke det rødbrune dyr, men derimod en SCSI-controller til PCMCIA-porten i en Amiga 600 eller 1200, som vi har prøvekørt.

123D - GEOMETRIENS LEGEPLADS, DEL 2

Vi er nået til anden del i vores raytracing-kursus, og her stiftes for første gang direkte kendskab med programmet Imagine.

16CeBIT '95

Igen i år afholdtes den store CeBIT-messe i Hannover, Tyskland. Vi rapporterer derfra, samt fra et mere hyggeligt arrangement hos VillageTronic, firmaet bag Picasso-grafikkortet.

25ABONNENT-DISKETTEN

- indeholder i denne måned bl.a. en demo-version af det danske Soma Lotto.

26BREVKASSEN

Vi søger efter bedste evne at besvare læsernes mange underlige spørgsmål - og de *er* underlige...

28KONKURRENCE

Traditionen tro kan grundige læsere vinde spil, så læs bladet og vær med!

30NÆSTE NUMMER

Lidt om, hvilke artikler du kan se frem til i Amiga-Bladet nummer 5.



ENDNU MERE FOTOGEN

Engelske Almathera er igen på banen - denne gang med en opdatering af deres populære tegne- og billedbehandlingsprogram Photogenics, som vi anmeldte i nummer 2. Blandt nyhederne i version 1.1a er generelle hastighedsforbedringer, fri rotation, Photo-CD- og Targa-loadere, fire nye brush-typer og hele 11 forskellige gråtone-preview-modes.

Set hos Betafon, tlf. 3314 1233.



AMIGA WORLD LUKKER

Månedens triste Amiga-nyhed: En af legenderne blandt Amiga-blade, det amerikanske Amiga World - der ellers for nylig udgav sit nummer 100 - lukker, og april-nummeret vil blive det sidste. Forlaget IDG, der står bag Amiga World, tror ganske enkelt ikke på en fremtid for Amigaen. En trist nyhed, naturligvis ikke mindst for de mange amerikanske Amiga-fans, men mon ikke andre er parat til at tage over - om ikke andet, så når opkøbet af Amiga-teknologien går igennem?

MER' PARTY

I sidste nummer kunne vi fortælle om The Gathering 1995 og Saturne Party 3 - to muligheder for at tage til demo-party i påsken. Vil man hellere vente lidt, holder grupperne Razor 1911, Virtual Dreams og Triton party'et "Junction" i Linköping, Sverige fra den 16.-18. juni. Med en førstepræmie i demo-konkurrencen på 3.000\$ og mulighed for at bruge Fast-RAM i såvel demo- som intro-konkurrencen skulle der være mulighed for et tæt kapløb mellem de bedste grupper.

Junction, c/o Torbjørn Mamler, Torgilsgatan 14B, S-502 40 Borås, Sverige

E-mail: junction@ct.se

Fidonet: 2:203/424.23

SPÆNDENDE NYE CD-TITLER

CD-Boot er navnet på et nyt produkt, der gør det muligt at benytte næsten alle CD32-spil på en Amiga 1200 eller 4000 med CD-ROM-drev. Man kan så for hvert enkelt spil gemme separat konfiguration for joypad-emulering, samt ikke mindst high-scores! CD-Boot er primært rettet mod de CD-ROM-ejere, der ikke kan boote fra CD-ROM-drevet, idet CD-Boot muliggør dette.

Ikke mindre spændende er CD-Write, der gør det muligt at gemme og slette på sine CD'ere! 'Wanna-be'-CD-producenter skal dog ikke forvente at kunne spare de tusindvis af kroner, en CD-brænder koster, for CD-Write får det kun til at se ud som om, CD'ens indhold er ændret - evt. nye filer ligger således i princippet på harddisken. Ideelt, hvis man f.eks. løbende får nye versioner af programmer, man allerede har på Public Domain-CD'ere - herved slipper man for besværet med at skulle kigge flere steder efter den nyeste version, men kan nøjes med at lede på CD'en.

Såvel CD-Boot som CD-Write skulle være ude, når du læser dette.

Fribert Consult, C. T. Barfoedsvej 2, 3.th., 2000 Frederiksberg

Tlf.: 3187 9864. Fax: 3187 9836

CD-ROM-DREV MED 6-DOBBELT HASTIGHED



Netop som quadro-speed-CD-ROM-drev er begyndt at blive tilgængelige for menneskepenge, har japanske Plextor spillet ud med verdens første CD-ROM-drev med 6-dobbelt hastighed - hexaspeed må det vel hedde!

Med en overførselshastighed på 900 Kb/s kan drevet måle sig med en langsom harddisk. Søge- og access-tiderne på hhv. 115 og 145 ms ligger dog stadig en del over harddiske, men er alligevel imponerende for CD-ROM-drev.

Drevet er et SCSI-drev, og kommer både i intern og ekstern udgave. Drevet frigives i april, og prisen forventes at ligge omkring 6.000 kroner, men skal nok falde, i takt med at konkurrenterne kommer på banen med deres hexaspeed-drev.

ENDNU EN CD FRA BJØRN LYNNE

Nordmanden Bjørn A. Lynne, tidligere kendt i demo-miljøet som Dr. Awesome/Crusaders, har udgivet endnu en CD. "Dreamstate", som CD'en hedder, er udarbejdet gennem det meste af 1994, og som altid er coveret designet af Tobias Richter.

I modsætning til Bjørn Lynnes tidligere CD'ere, som primært blev solgt direkte fra ham selv, vil "Dreamstate" også blive solgt i engelske pladeforretninger - virkelig et 'andet gennembrud' for Bjørn Lynne. Dette understreges af, at softwarehuset Team 17 har hyret ham som in-house-musiker.

Fra Amiga-Bladet ønsker vi naturligvis Bjørn Lynne al held og lykke fremover, og ser med stor forventning frem til endnu flere Team 17-produkter med Bjørn Lynne ved keyboardet.

Bjørn A. Lynne, Schleppegrellsgt. 10, 0556 Oslo, Norge.

Efter d. 15/4: Team 17 Software, c/o Bjørn A. Lynne, Longlands House, Wakefield Road, Ossett WF5 9JS, England.

ONLINE MED AMIGAEN : AVRA!

"Connect Your Amiga" er navnet på en ny Amiga-bog, der som navnet antyder handler om datakommunikation med Amigaen. 'Datakommunikation' skal her forstås meget bredt - blandt bogens mange emner er således BBS'er, netværk, Internet, elektronisk post, telefax og naturligvis de uundværlige modems. For hvert emne beskrives al hardware og software, der er nødvendig for at komme i forbindelse med omverdenen - eller bare naboen - ved hjælp af Amigaen.

"Connect Your Amiga" er skrevet af Dale L. Larson, der tidligere har arbejdet med netværk hos Commodore - han har bl.a. arbejdet med Envoy - så man er virkelig i ekspert-hænder.

Set hos Betafon, tlf. 3314 1233, til kr. 389,-

EN 'EKSTREM' BACKUP

Det sker en gang imellem, at man hører om et produkt og tænker: "Ja, det måtte jo komme". Et sådant produkt er XStream fra tyske RBM Computertechnik, der giver mulighed for at benytte de særdeles prisbillige QIC-80-tapestreamere (der kan fås ned til ca. 1.000 kroner) på Amigaen. Hidtil har man som Amiga-ejer været henvist til SCSI-streamere, hvoraf de billigste let koster 4-5.000 kroner.

XStream sættes ganske enkelt mellem Amigaens floppy-controller og tape-streameren, hvor sidstnævnte kan være en Conner 250 Mxx, IOmega Tape 250 eller Conner TSM 420. Understøttelse for endnu flere streamere er på vej.

Kapaciteten varierer fra 86 Mb ukomprimeret til ca. 300 Mb komprimeret (sidstnævnte kun på Conner TSM 420-streameren), så noget tyder på, at der går lidt plads tabt. Overførselshastigheden ligger fra 600 Kb/min til maksimalt 1,8 Mb/min - ikke imponerende, men igen: Man får det billigt.

Da den medfølgende software består af en pseudo-SCSI-device-driver, kan ethvert backup-program, der understøtter SCSI-streamere - f.eks. Diavolo og Quarterback - benyttes. Prisen for XStream forventes at komme til at ligge omkring 600 kroner.

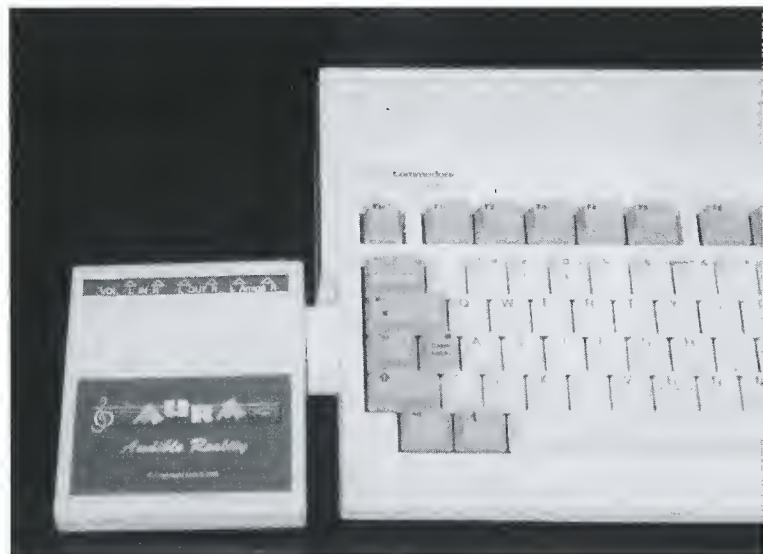
RBM-Computertechnik, Kleinenberger Weg 2a, 33100 Paderborn, Tyskland.

Tlf.: (+49) 05251 640646. Fax: (+49) 05251 640655

- vil nok være udbrudt fra en del, når de får prøvet engelske HiSoft's nye PCMCIA-sampler af næsten samme navn - nemlig Aura. Sammen med den medfølgende software giver Aura mulighed for at sample i 12-bit stereo, også direkte til harddisk. Det bedste er næsten, at det populære sequencer-program OctaMed fra og med version 5.02 indeholder en 16-bit sample-editor, der er 100% kompatibel med Aura, og kan styre Aura, MIDI og Amigaens 'egen' lyd samtidig.

Egentlig er det bedste nok prisen - 898 kroner må siges at være ganske rimeligt for et produkt som Aura, komplet med al nødvendig software.

Set hos Betafon, tlf. 3314 1233



Lysmagiens LÆRLING

Af Tage Majland

Foto: Søren K. Nielsen

I en alder af kun 21 år har Tobias Biehl fået chancen for at udvikle sit talent på en af Danmarks mest hitech computergrafiske legestuer, TV2's Lighthouse i Odense.

For et halvt år siden ville HF-studenten Tobias Biehl næppe have drømt om, at han på så kort tid ville kunne komme ind i varmen hos nogle af de computerteknisk bedst rustede grafikere i Danmark. Der er et lille skær af eventyr over hans vej til TV2-afdelingen Lighthouse, der producerer alle TV 2's flotte jingler samt effekter til reklamespots.

"Efter at være blevet færdig med skolen i sommer ville jeg endelig lave noget interessant," fortæller den københavnske 3D-grafiker, der hidtil havde jongleret med lyskilder og wireframes i Imagine på sin top-tunede Amiga 1200.

60 MB ERFARING

Den første svovlstik blev strøget, da Tobias Biehl tog kontakt med Claus Bülow Christensen på Lighthouse i håbet om at komme i praktik for at få mere erfaring. Hidtil havde han snuset lidt til faget ved kortere praktikophold på Danmarks Radio og et video-redigerings-firma. Lighthouse var interesserede, så han sendte en ansøgning med data om sine aktiviteter og erfaringer.

Den næste svovlstik strøg Tobias Biehl, da han tog til en multimedie-messe i Odense for at tale med Lighthouse. I bagagen havde han et video-

bånd med de bedste eksempler på sine evner efter fire års intenst arbejde med 3D-grafik. Omkring 60 Mb Amiga-billeder og animationer var blevet sat sammen i Scala og lagt ned på videobåndet.

Light

Efter at Tobias Biehl - ligesom andre ansøgere - havde været til samtale, tændte Lighthouse svovlstikken, som stadig brænder. De tilbød ham foreløbig et tre måneders vikariat, hvilket han naturligvis sagde ja tak til.

FØRSTE FRIE FLYVNING

Da Amiga-Bladet besøger Lighthouse en råkold martsdag, står de talrige sludbyger og mørke skyer over Odense by i kontrast til de mange lyskilder, der danser rundt på skærmene inden døre.

Tobias Biehl er ved at lægge sidste hånd på sin første større opgave for Lighthouse, en jingle til programmet TV2 om TV2 (skulle have været på skærmen, når du læser dette, red.). Man flyver igennem Kvægtorvets

Tobias Biehl er kommet fra Amiga til Silicon Graphics.

hovedgang, som er bygget op helt fra bunden af små vektorobjekter. Selv om han er lille af vækst, tumler Tobias Biehl ubesværet rundt med objektet lavet af 60.000 polygoner. Animationen har sammenlagt taget en uge at lave, og den endelige version vil tage en dags tid at beregne - vel at mærke for et par maskiner linke sammen.

HARDWARE FOR MILLIONER

Det er hårdtslående udstyr, Lighthouse bruger til at gennembryde lysmuren med. Grundstammen består af Silicon Graphics Indigo-maskiner suppleret af PowerMacintosh samt en digital video-redigeringsmaskine ved navn Harry, der er lige så teknisk hårdtslående som 'Dirty' Clint Eastwood. Den kan hente de digitale billeder i perfekt kvalitet direkte fra båndet og næsten ubegrænset manipulere rundt



TV2 i Odense. Lighthouse er en del af Danmarks anden TV-kanal.

fuldt indrettede lokaler med afhøvede gulve og persiener i mørkt træ, men Christopher Roos prøver spøgefuldt at redde den i land: "Vi laver ikke så meget selv - vi sætter maskinerne til det hårde arbejde." Han

understreger, at arbejdsbyrden svinger meget i takt med ordrer og produktionsformer. Faktisk har han prøvet at sidde og arbejde non-stop

på videoredigeringen i tre døgn, da et stort grafisk show skulle laves synkront til hele Skandinavien.

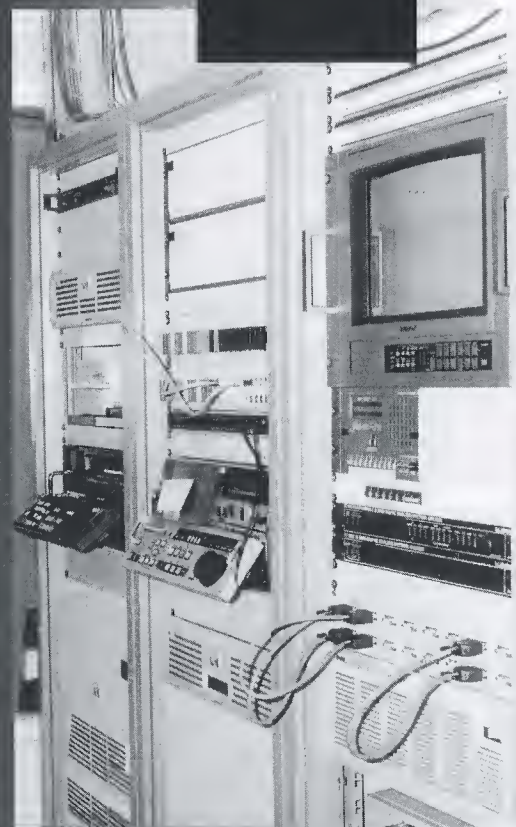
GULD I FØRSTE FORSØG

Selvom det var simpelt arbejde, var det ikke uden begejstring, Tobias Biehl så sine første spæde broadcast-pixels på TV2 i starten af december sidste år, to uger efter han var startet på arbejdet. Premieren var en animation til TV2's julekalender med årstal i guld, der kommer flyvende ud i hovedet på seerne.

"Ja, dybest set kunne animationen godt have været lavet på en Amiga," indrømmer han med et smil, "men det ville nok have taget noget længere tid".

Springet fra Amiga til Silicon Graphics har Tobias Biehl fundet meget let. "Opbygningen af Softimage på Silicon

Her ses 'Harry' - den digitale effekttenhed. 'Harry' manipulerer med billeder i flere lag, og i perfekt kvalitet.



House

med dem i mange lag.

Amiga har Lighthouse aldrig haft, men Christopher Roos, der var med til at starte Lighthouse, ser det ikke som usandsynligt, at de kunne finde på at købe en eventuel PowerAmiga, hvis Commodore kommer op igen. PC vil de i hvert fald aldrig købe. "Amigaen er interessant, fordi den er god kvalitet for få penge. Det gør den særdeles velegnet til mindre opgaver såsom skitser, billige reklamefilm og storyboards," siger Christopher Roos.

TEKNIKKEN MÅ SVEDE

Det er sjældent, at de syv medarbejdere på Lighthouse har panik på op til en deadline, som da de lavede effekter til TV2's julekalender fra dag til dag. På overfladen ser det ikke ud som om, der arbejdes særligt hårdt i de lyse stil-

Lysmagiens LÆRLING

LightHouse

er grundlægende det samme som Amigaens 3D-programmer. Der er bare en masse ekstra, som jeg har lært, og stadig lærer, hen ad vejen," fortæller han.

UDDANNET PÅ VÆRELSET

Selv om han ikke har noget papir på sine evner, mener Tobias Biehl langtfra, at det er nødvendigt at have en uddannelse for at begå sig i den eksploderende multimedieverden. "Det vigtigste er, at man kan noget og virkelig har lyst til det," siger han. For de fleste, der starter på at raytrace, er tål-

modigheden næsten det vigtigste. Det gjaldt også for Tobias Biehl, der startede med at sprede lys ud over glaskugler og skakbrætter med en 3 Mb Amiga 500 uden harddisk. I dag har brug for mange af de erfaringer, han har fået i de sidste fire års seriøse arbejde. Eksempelvis fremhæver han, at man skal være god til at

samarbejde, fordi det meste grafiske arbejde foregår som teamwork.

Modsat et kendt fynsk eventyr om en lille pige har Tobias Biehl endnu langt fra brændt sin sidste svovlstik, tværtimod. Hans vikariat er netop blevet forlænget indtil næste jul. Selv om han meget gerne vil blive i det oplyste hus, behøver han næppe at frygte fremtiden, hvis TV2 ikke vil fastansætte ham til den tid. Inden da har han sikkert på strålende vis slået sit navn fast på de danske TV-skærme.

Tobias Biehl lægger sidste hånd på jinglen til 'TV2 om TV2'.



Claus Bülow Christensen er en af hovedkræfterne bag LightHouse



Af Christian Estrup

Som bekendt er Amiga 600 og 1200 udstyret med en intern IDE-controller. IDE-standarden anvendes primært til harddiske - på det seneste er IDE-CD-ROM-drev dog også begyndt at dukke op.

I forhold til IDE er SCSI en væsentlig mere 'generel' standard, og udbudet af SCSI-enheder et meget stort - udover harddiske og CD-ROM-drev findes f.eks. tapestreamere og scannere. Dertil kommer, at en SCSI-controller kan styre op til 7 enheder, imod AT-controllere kan dog styre 4 enheder. Endelig er f.eks. SCSI-harddiske mange gange en del hurtigere end IDE-harddiske - dette skal man dog ikke forvente med Squirrel-controlleren, da PCMCIA-porten virker som en effektiv flaskehals. Dette betyder også, at selv om Squirrel både understøtter SCSI-1 og den nyere SCSI-2-standard, skal man ikke forvente at få nogen hastighedsmæssig gevinst ud af en SCSI-2-harddisk.

SULTEN EFTER PLADS

Navnet "Squirrel" (egern, red.) skyldes angiveligt, at dette dyr - ligesom de fleste computerejere - aldrig kan få nok

i en nøddeskal



Squirrel er en PCMCIA-baseret SCSI-controller til Amiga 600 og 1200, der øger maskinens udvidelsesmuligheder ganske betragteligt.

lagerplads. Her hører ligheden med det rødbrune dyr dog også op. Squirrel-controlleren består ganske enkelt af et kabel med PCMCIA-stik i den ene ende og SCSI-stik i den anden, samt naturligvis noget software. Sidstnævnte består, udover naturligvis en driver til kortet, af en speciel version af HDToolBox-programmet, en CD-driver, CD32-emulerings-software samt software, der muliggør sampling fra Audio-CD'ere direkte over SCSI-bussen.

Softwaren installeres naturligvis vha. Commodores Installer, og HiSoft skal her have ros for et fremragende installations-script, der på forbilledlig vis checker for nyere versioner af allerede installerede komponenter.

FART - MEN IKKE TOPEART

SyQuest-drevet, jeg testede Squirrel med, overførte ca. 1 Mb i sekundet, hvilket må siges at være udmærket, uden dog på nogen måde at imponere. Med en hurtig harddisk og noget Fast-RAM skulle noget højere hastigheder

kunne opnås, men som nævnt ovenfor er PCMCIA-porten en klar flaskehals.

KØB - MEN CHECK FØRST!

Som nævnt i indledningen giver Squirrel ejere af Amiga 600 og 1200 mulighed for at udvide deres maskiner betragteligt, og dette endda til en fantastisk lav pris. Desværre er de SCSI-bokse, man skal bruge til selve SCSI-enhederne, helt urimeligt dyre herhjemme, men alting har jo sin pris.

Desværre er der visse kompatibilitetsproblemer med ældre RAM-/acceleratorkort - f.eks. nægtede Squirrel at arbejde sammen med mit Blizzard 1220-kort. Det kan derfor varmt anbefales, at man - inden man køber Squirrel - checker, om der kan være problemer med ens RAM-kort. Er dette ikke tilfældet, er Squirrel uden tvivl øjeblikkets bedste kandidat til at okkupere PCMCIA-porten.

*Squirrel er udviklet af HiSoft
Udlån: Betafon, tlf. 3314 1233
Pris: 698,-*



3D GEOMETRIENS LEGERPLADS

Del 2 - Objektmodellering

Af Anders Lundholm

I takt med programmernes udvikling ses det tydeligt, at editorerne til objektmodellering bliver mere og mere avancerede. Nogle egner sig bedst til symmetriske former, mens andre er bedre til asymmetriske objekter. Det skal dog siges, at asymmetriske objekter er meget svære at modellere, fordi man skal kontrollere 3 dimensioner istedet for kun 2. Det lyder måske ikke af meget, men springet er alligevel stort, fordi asymmetriske objekters struktur er meget kompleks.

DESIGN OG MÅDEHOLD

Afhængig af éns forestilling om, hvordan objektet skal se ud, er det en god idé at bruge lidt tid på at udtænke den letteste måde at konstruere det på. En tendens er ofte, at man rask væk smider flere og flere punkter på, således at man til sidst sidder med så 'tungt' et objekt, at dets opdatering tæles i minutter.

Derfor er det en god regel at fore-

stille sig den færdige scene, før man tager hul på modelleringen. Ligeledes kan det af og til være smart at lave nogle stregtegninger på papir for at få hold på ideerne. Det kan endvidere hjælpe til at fastholde overblikket, når man kører fast. Vil man f.eks. lave realistiske billeder, er det vigtigt at holde sig til realistiske former og proportioner.

Hvis et objekt i en scene (f.eks. en væglampe i et galleri) ikke er særlig synligt, nytter det ikke at gøre dette meget komplekst, da man alligevel ikke vil kunne se detaljerne. De punkter, man udelader, kan bruges til at gøre dominerende objekter mere detaljerede. Dette er selvfølgelig en smagssag, men som almindelig bruger er det nødvendigt at tænke på RAM-forbruget, idet 3D-beregninger bruger enorme mængder. 8-16 Mb er ikke unormalt, men mindre kan selvfølgelig også gøre det.

FØRSTE OBJEKT

Som gennemgående eksempel i de 3 stadier, der almindeligvis foreligger

ved opsætning af en scene - nemlig form, materiale og scene-editering - vil jeg lave et rum-teleskop, der hænger foran en planet. Som nævnt ovenfor kan det være en hjælp at finde et billede af et virkeligt teleskop, f.eks. fra et leksikon.

Vi starter i Project-editoren, hvorfra scenen styres. Det er forresten en god idé at lave nogle directories, f.eks. 'Projects' og 'Objects', så Imagine-directory'et ikke bliver for rodet. Én ting, der adskiller Imagine fra andre 3D-programmer, er, at dens editorer ikke er statiske. De 'glemmer' de objekter, man arbejder med, når man vælger en anden editor. Derfor er det vigtigt at gemme sine objekter, hver gang man forlader en editor.

Vælg menupunktet Project/New og giv et passende navn for din scene (fig. 1). Nu har vi en logisk struktur i scenen, med en 'Stagin'-fil, der indeholder al information om scenen, og et objekt-directory,

hvor vi vil placere vores objekter. Gå derefter til Forms-editoren, hvor vores objekter som grundform vil blive modelleret.

FORMS-EDITOREN

Du befinder dig nu i det, man kalder et ortografisk vindue - et vindue, der i 2D repræsenterer 3 dimensioner: Top, Front, Right samt et perspektiv-vindue, der tillader dig at betragte dit objekt fra en hvilken som helst vinkel.

I hvert af de 3 vinduer, der bruges til editering af et objekt, er det muligt at styre en enkelt side af et objekt. Det er således ikke muligt at gøre en skakbrik firkantet, hvis den i toppen er formet rund. Derfor er det vigtigt at sikre sig, hvilken form objektet vil få set fra oven, og ikke blot koncentrere sig om siderne. Forms-editoren er meget kompleks og nok svær at bruge, specielt til asymmetriske former, men efterhånden bliver denne editor uundværlig, fordi man i stedet for at integrere mange forskellige objekter har mulighed for at skabe en utrolig kompleks form i ét objekt.

Normalt er proceduren, at man starter med at forme toppen (der gentager sig ned igennem objektets front- og sidepunkter) og derefter arbejder med front og side bagefter. Det er dog muligt vha. de såkaldte Key's f.eks. at få en cirkel til at blive firkantet, men i vores tilfælde bliver det ikke nødvendigt at bruge denne teknik, da teleskopet er rundt fra top til bund.

Alle objekter i Forms-editoren skabes ud fra en kugles grundform, der repræsenterer de antal punkter, man har valgt, objektet skal bestå af. Her er det igen vigtigt at huske på, at det ikke altid er nødvendigt med mange punkter.

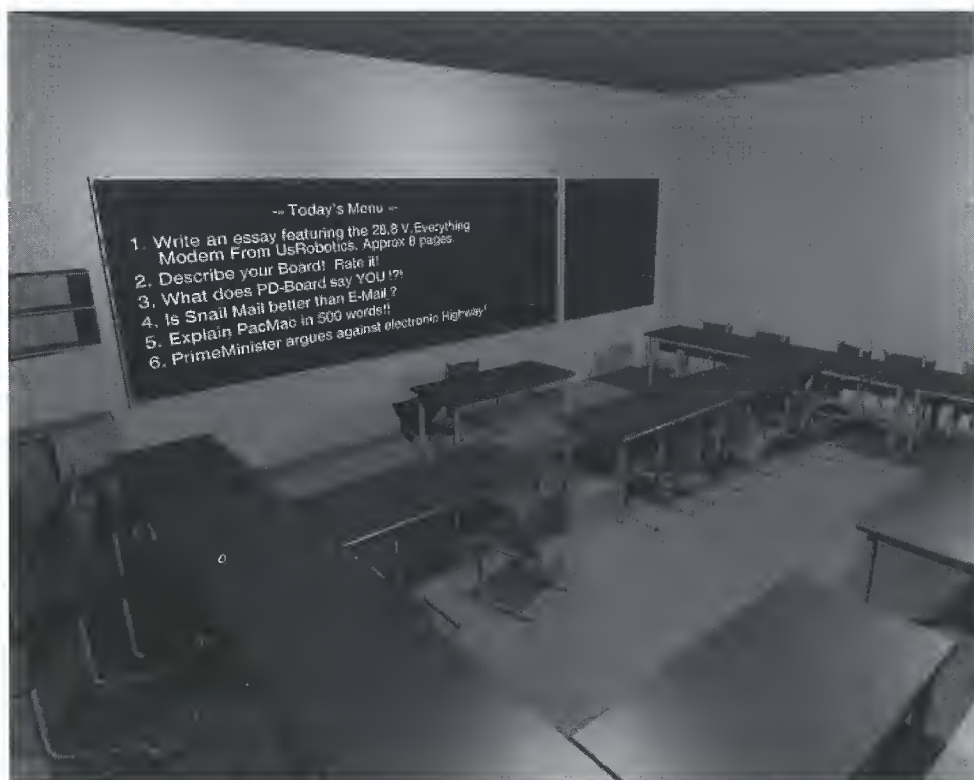
De linjer, der viser sig, når man hiver i eller tilføjer nye punkter,

er hjælpelinjer, der viser, hvor de tilsvarende punkter i det andet vindue er placeret. Det er ikke muligt at have forskelligt antal punkter i højre og venstre vindue.

LET'S GO

Et teleskop består groft sagt af 2 dele, teleskop og solceller. Teleskopet består igen groft sagt af et rør med

fig. 2 og luk requesteren. Herefter er det vigtigt at fortælle editoren, at vi har tænkt os at forme henholdsvis højre og venstre side på én gang, fordi et teleskop er symmetrisk. Vælg Symmetry/90 Degree, der betyder, at vores editering af front-punkterne spejles 90 grader og påføres den anden sides punkter. Vores grundobjekt er nu klar til at blive formet, men selv om man



Et klasselokale med traditionelle borde og stole er en forholdsvis simpel scene at opbygge.

optiske linser, hvor solcellerne sammensættes af en ydre ramme samt celler. Vi skal derfor mest koncentrere os om 4 elementer for at modellere et teleskop.

HOVEDSEKTIONEN

Vælg Object/New. Der fremkommer nu en requester (fig.2), der tillader dig at sammensætte grundobjektet. Ligeledes er det her, man bestemmer over hvilke akser, man vil styre sine punkter, men som ovenfor beskrevet er Forms-editoren meget kompleks og vil kræve langt mere plads at forklare. I stedet vælges X-Y Cross-Section, der bestemmer, om man vil modellere i højden eller i dybden. Valget afhænger af, hvilket objekt man vil forme.

Indtast derefter værdierne som på

kan editere meget præcist, er det tit en fordel at bruge grid-lock-metoden, så punkterne låses fast til et gitter.

Tryk på front-vinduet, således at du får større overblik, og sæt derefter grid-størrelsen (Display/GridSize) til 2.5. Gør samtidigt gitteret synligt (Display/Grid On/Off). Zoom evt. lidt ind på punkterne (Display/Set Zoom = 2) for at få mere arbejdsplads (så knækker vi kurver! -red.).

Tag fat i punkterne og ryk lidt rundt med dem, indtil du har fået føling med editeringen. Anbring nu punkterne som på fig. 3 og læg særligt mærke til, at linjerne ikke er lukkede i bunden. Fig. 3 illustrerer, hvordan bundpunkterne samles til ét punkt, hvilket i starten godt kan virke forvirrende, fordi punktet 'forsvinder'. Det

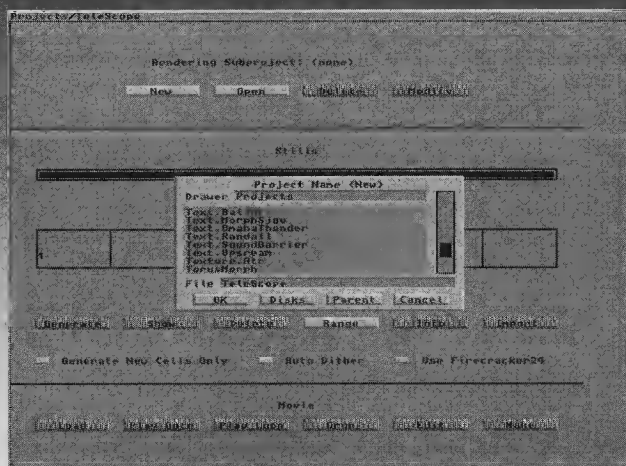


Fig. 1: Project Editor. Start med at åbne et nyt projekt, således at du får hold på dine objekter. Project-editoren er således stedet, hvor rendering og anden kontrol foregår.

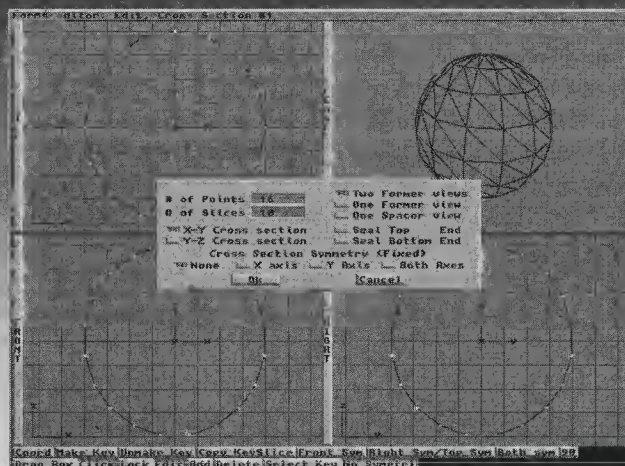


Fig. 2: Forms Editor. Med requesteren Object/New genereres et grundobjekt bestående af ens valgte punktantal. Det er også her, man definerer, hvilken akse man vil forme sit objekt over.

er netop vigtigt at holde samlingspunkterne ved bunden 100% centreret, da materialet her ellers kommer til at fremstå med et hul i bunden af teleskopet.

En anden god ting at lægge mærke til er, at vi starter med at markere formen for teleskopet (for at fastsætte de mest dominerende kanter uden for mange punkter) og derefter tilføjer (vha. Mode/Add Points) de resterende detaljer. Denne metode er særlig god, hvis man ikke er 100% sikker på objektets færdige form, og sparer derved én for unødigt editering af mange punkter.

Efter 'grov-editeringen' tilføjes (vha.

Mode/Add Points) flere punkter til objektet. Forestil dig nu, at punkterne på objektet alle ligger på en lang snor. Når du vil tilføje et punkt mellem to andre punkter, skal du derfor vedvarende trykke venstre museknap og derefter placere det nye punkt. Denne procedure gentages, indtil du har nået en vis lighed med punkterne på fig. 4. Gem objektet (Object/Save) i dit projekts object-directory under navnet Telescope.Forms. Husk i det hele taget at gemme af og til, getne under forskellige navne, da man ofte vil springe tilbage til et tidligere objekt.

Vi går nu fra den runde hoveddel til de firkantede solceller.

SOLCELLERNE

Vælg Object/New og indtast data som vist på fig. 5. Læg mærke til, at vi kun behøver 4 toppunkter for at danne tammen for cellerne. Luk requesteren og vælg en gitterstørrelse på 10 til den grove editering, dog stadig med 90 degree som editeringsmetode samt gridlock, idet vi skal arbejde med et objekt, der kræver præcision. Lad topvinduet få fuld størrelse og placer punkterne som på fig. 6.

Efter den grove editering forbedres gitterets opløsning (Display/Grid Size = 2.5). Gå derefter til frontvinduet og placér punkterne som på fig. 7. Herefter vælges en ny symmetri (Symmet-

Fig. 5: Ortografisk vindue. Vi skal nu til at definere vores grundobjekt for solcellerne. Læg mærke til, at der kun bruges 4 punkter til at forme toppen.

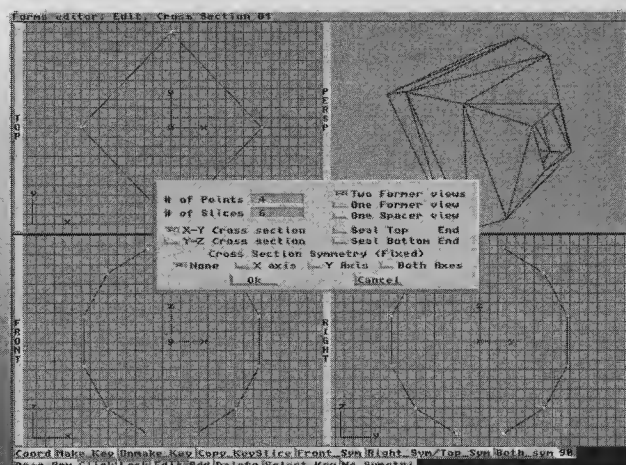
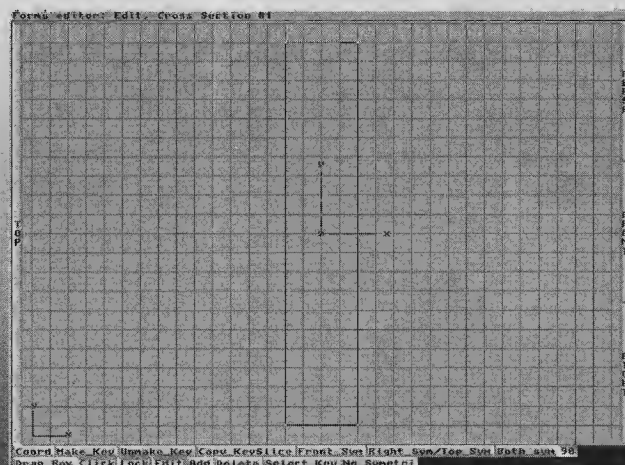


Fig. 6: Top View. 'Grid Lock' hjælper os til at få punkterne til at ligge 100% symmetrisk. Man kunne evt. tilføje et ekstra punkt i hvert hjørne for at modvirke skarpe hjørner, hvilket bedst gøres med et mindre grid og 'Add Point'-funktionen.



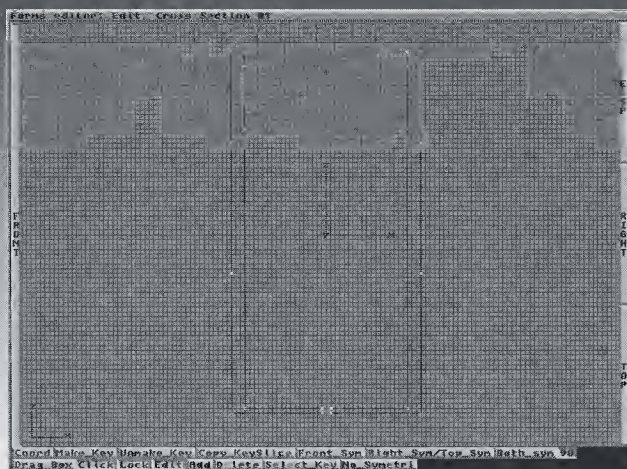


Fig. 3: Front View. Her ses en profil af vores punkter, der udgør den grove form for teleskopets midtersektion. Læg mærke til side- og bundpunkternes position. De markerer, hvor vi vil tilføje yderligere detaljer.

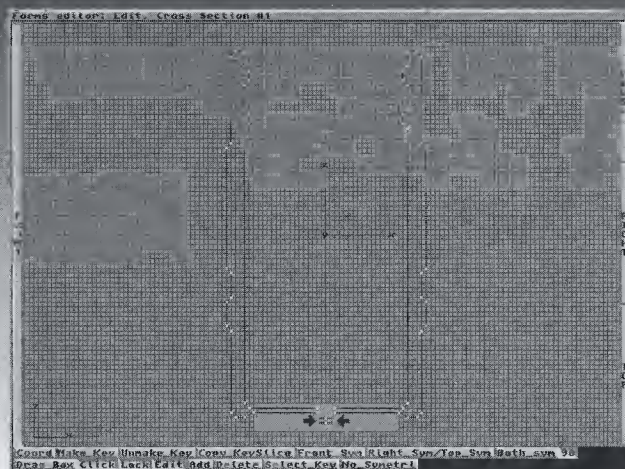


Fig. 4: Front View. Vores grove profil har efter tilføjelsen af punkter taget form til et detaljeret objekt. Læg bl.a. mærke til, at jeg i toppen har tilføjet nogle punkter, således at kanterne ikke bliver så 'computeragtigt' skarpe.

ry/Both) til editering af højre side. Denne editeringsmåde har den fordel, at man kun ændrer punkterne i ét vindue af gangen.

Gå ind i vinduet (gerne fuld størrelse) og zoom lidt ud. Placer nu punkterne som på fig. 8, og husk at lade de 2 inderste punkter forblive samlet som på fig. 7.

Vi har nu dannet rammen for solcellerne, der gemmes (f.eks. som Solceller.Forms).

En enkelt solcelle-ramme er nok til at lave et sæt solceller, fordi vi næste gang kan kopiere og yderligere forbedre dem med andre funktioner i Detail-editoren.

NÆSTE NUMMER

Halvdelen af et vellykket 3D-genereret billede ligger i overfladerne. Derfor vil vi næste gang koncentrere os om Detail-editoren, hvor objekternes overflader skabes. Du vil således få brug for objekterne, du har modelleret i Forms-editoren, og forbedre dem yderligere (husk, at Forms-editoren kun er til de grundlæggende former). Du lærer, hvordan man 'brush-mapper' (bruger IFF-billeder som overflader) ordentligt. Derfor vil det være en fordel, hvis du har et tegneprogram som f.eks. Deluxe Paint, da du selv skal tegne overfladerne.

Anders Lundholm
har gennem flere år
arbejdet med 3D-
modellering. Han kan
kontaktes via Inter-
net på adressen
Lund@Scala.ping.dk

Fig. 7: Front View. Vi placerer punkterne med samme bredde som top-punkterne. Sådan sikres det, at frontpunkterne ikke afviger fra toppens form. Det er muligt at gøre objektet bredere ved at øge afstanden mellem frontpunkterne.

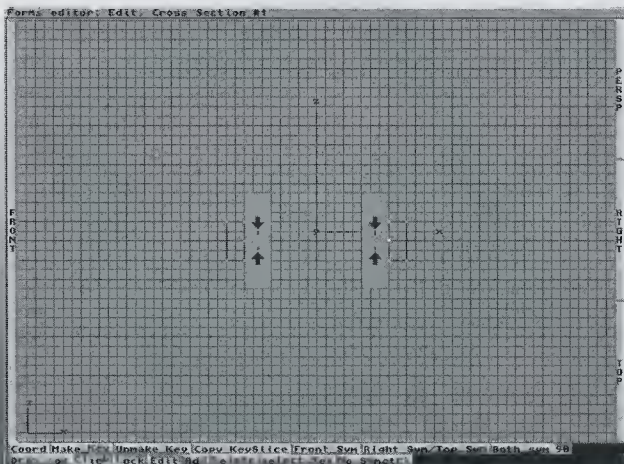
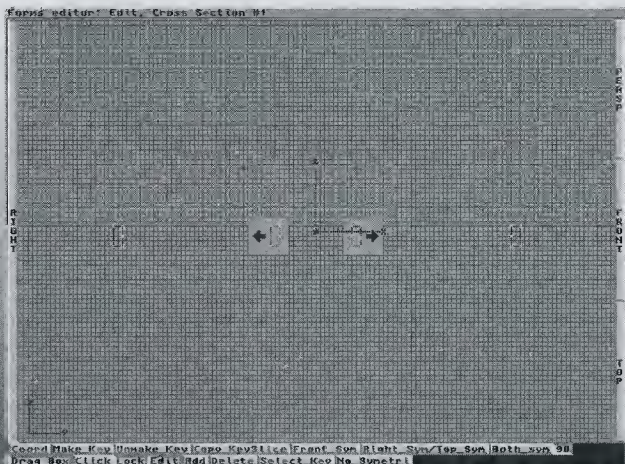


Fig. 8: Right View. Nøjagtigt som i Front-editoren gives punkterne den dybde, vi har defineret i Top View-editoren. Igen kan objektets dybde øges eller formindskes. Efter skift fra '90 Degree'- til 'Both'-symmetri påvirker vores editering kun denne side af objektet.



CeBIT '95

I dagene 8.-15. marts var Hannover, Tyskland igen rammen om verdens ledende udstilling om informationsteknologi og tele-kommunikation - CeBIT '95

Af Christian Estrup

Med over 6.000 udstillere i 23 haller burde der være noget for enhver smag. Faktisk er man - i modsætning til på de, sammenlignet med CeBIT,

gange 9 timer giver lidt hovedregning, at man i gennemsnit kan tillade sig at bruge ca. 43 sekunder på hver stand - ikke meget, specielt ikke hvis man gerne vil opsnuse alt, der er nyt og spændende.

'overskrift mellem linjerne'. Havde man håbet på at se en præsentation af den nye Scala MM400, og dermed en fremragende demonstration af Amigaens kvaliteter, blev man dog nok skuffet. Scala havde nemlig valgt at hellige standen og præsentationerne til Scala MM100 til... PC! Ikke at det kunne komme som nogen overraskelse, i betragtning af den tid, der efterhånden er lagt i at udvikle PC-versionen - herunder et specielt, objekt-orienteret multitasking-operativsystem, udviklet af flere af arkitekterne bag Amigaens operativsystem, hvilket Scala da heller ikke lægger skjul på i den omdelte brochure.



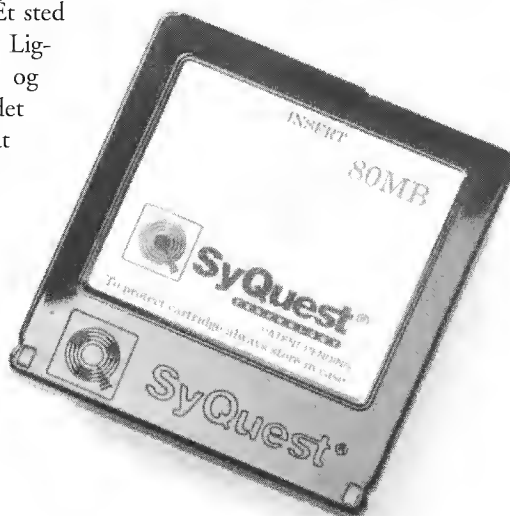
Man tror det er løgn - men det er et SyQuest-drev i PCMCIA-størrelse.

pygmy-agtige MikroData og Kontor & Data i Bella Center herhjemme - i usædvanlig høj grad nødt til at planlægge sit CeBIT-besøg ganske grundigt. Med fornævnte 6.000 udstillere og en varighed af messen på 8 dage

PC-SCALA MED 'AMIGA-OS'

Efter at have anskaffet det officielle udstillerkatalog - formedelst 130 kr! - søgte Deres udsendte naturligvis med lys og lygte efter Amiga-relaterede firmaer, men desværre stort set uden held. Ét sted præsenteredes Lightwave 3D og Aladdin, men det var tydeligt, at hovedvægten lå på PC- og Silicon Graphics-versionerne.

Det mest oplagte Amiga-firma - Scala - var dog naturligvis tilstede på en messe, der i den grad havde den forslidte frase 'multimedie' som



IRRTUM INSIDE?

Det skal erkendes, at Scala MM100 til PC umiddelbart virkede imponerende, specielt hvis det virkelig - som man

PCMCIA-harddiske.

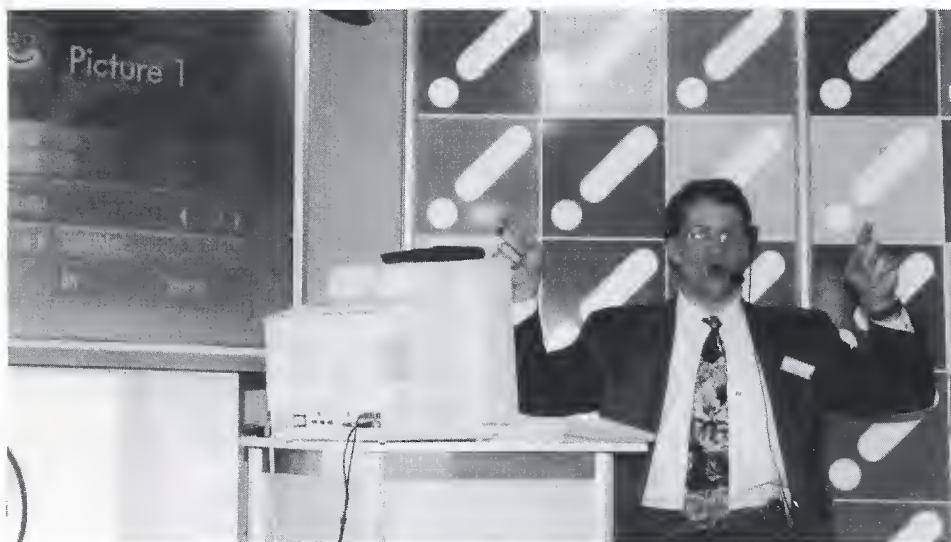
Mest imponerende var et PCMCIA-SyQuest-drev til flytbare harddiske. Selve drevet er et alminde-

således grinende, hvordan disken passede perfekt i et stykke After 8-papir! Det forlyder i den forbindelse, at firmaet bag After 8 vil begynde at markedsføre sine æsker som SyQuest-diskbokse...

Skal man komme lidt malurt i bægeret, kan man for øvrigt undre sig lidt over, hvorfor selv 5 1/4"-diskene fra SyQuest kun fås i størrelser op til 200 Mb, når man nu kan lave så små 80 Mb-diske - men det er en helt anden historie!

MULTIMEDIA MY XXX!

Det ville være en overdrivelse af format at påstå, at flertallet af udstillerne på CeBIT '95 repræsenterede nogen særlige nyheder eller former for nytænkning. Overalt sås CD-ROM-drev (f.eks. Plextors hexa-speed-drev, som du kan læse om i Verden Rundt i dette nummer), lydkort, stor-skærme og i det hele taget alt,



SCALA var ude med de store armbevægelser.

påstod - kører på en 386 med 4 Mb RAM. Man var dog ikke bleg for at anbefale en 486 DX2/66 med 8 Mb RAM og lokalbus-grafikkort, og selv denne kraftige konfiguration var åbenbart ikke nok til præsentationen, hvor man benyttede en 90 MHz Pentium (OK - I slipper for vittigheder i denne omgang! -red.).

Dette princip - at præsentere et program med en væsentligt kraftigere konfiguration end selv den anbefalede - var Scala dog bestemt ikke ene om. Men igen - det kørte ganske flot, og indslagene om MPEG-video og home-shopping var - specielt for sidstnævntes vedkommende - noget, man ikke er vant til at se fra den kant. Det er mig dog en kilde til evig forundring, hvorfor man ikke snart udskifter de mange grimme 2- og 4-farvede animationer med noget mere tidssvarende, men hvad - jeg er jo heller ikke sælger.

SYQUEST-CHOKOLADE?

Et af de helt store hits på CeBIT '95 var PCMCIA-udvidelseskort af enhver type. De tider, hvor PCMCIA-kort kun var RAM-kort og fax-modems er ovre, og flere harddisk-producenter præsenterede da også

ligt Type 3- eller Stacked Type 2-kort, og diskene - der foreløbig 'kun' fås i 80 Mb

udgaver - er naturligvis endnu mindre. At den maksimale søgetid er på 25 ms og overførselshastigheden er på 1,3 Mb/s gør ikke produktet mindre imponerende.

Diskene er for øvrigt nogenlunde på størrelse med et stykke After 8-chokolade - udstilleren demonstrerede



DEN ELEKTRONISKE LANDSBY

Midt i 'CeBIT-ugen' inviterede tyske VillageTronic forhandlere, udviklere og presse til en lille 'hygge-aften' i sine lokaler uden for Hannover med buffet, tysk øl og informationer om kommende produkter

Arrangementet skyldtes ikke mindst, at firmaet i år kan fejre sit 10-års-jubilæum. Man 'slap' da heller ikke for en gennemgang af firmaets historie, fra starten i 1985, hvor produktet var noget så revolutionerende som en reset-knap til Commodore 64, og frem til i dag, hvor man arbejder frem imod at kunne frigive 3. generation af det populære Picasso-grafikkort ved det egentlige jubilæum til oktober.

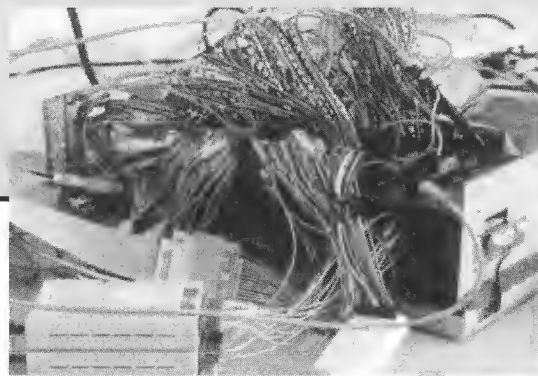
PICASSO LEVER - I AMIGAEN

Picasso-III byder på mange spændende nyheder, bl.a. indbygget flicker-fixer og et PCI-interface til MPEG og M-JPEG-moduler. Kortet vil som sagt blive frigivet i oktober (om alt går vel), først på Amigaen, men som noget nyt vil kortet også blive udviklet til 'andre platfor-

me', som direktør og stifter Hubert Neumeier formulerede det - heri kan man så lægge, hvad man vil.

Arrangementet var ganske velbesøgt af 'Amiga-pinger', og vi fik bl.a. lejlighed til at tale med Michele Battilana fra italienske Cloanto - firmaet bag Personal Paint, som vi anmelder i næste nummer. Michele Battilana kunne fortælle særdeles spændende nyt om den kommende version 7.0 - bl.a. får programmet et længe ventet og ønsket AReXX-interface. Vi skal dog ikke forvente at se noget til Personal Paint 7.0 det første halve års tid.

Alt i alt stor ros til VillageTronic for - i mangel af egentlig Amiga-tilstedeværelse på CeBIT '95 - at give Amiga-folket chancen for at mødes i en hyggelig atmosfære efter en stresset messe-dag.



Nogenlunde sådan så den fremviste alfa-version af Picasso III kortet ud.

hvad 'multimedie-hjertet' kunne begære. Og så - naturligvis - adskillige præsentationer af den kommende Windows '95, der endelig giver PC-ere adgang til nogle få af de features, mange andre har haft i 10-20 år.

I et sådant overflødigshorn af på mange måder ens teknologi fandt flere udstillere det da også nødvendigt at bruge beskidte tricks for at tiltrække sig opmærksomhed - ét sted kunne man således følge Mr. Beans oplevelser på en storskærm, et andet sted var opstillet en racerbane, og overalt kunne man vinde - eller endda få forærende - både det ene og det andet, blot ved at aflevere et visitkort. Såvel CeBIT's størrelse som længde har været kritiseret hårdt, og med hensyn til det sidste har arrangørerne allerede taget konsekvensen og forkortet CeBIT '96 med en enkelt dag i forhold til i år. En halvering af tiden og 50-70% mindre plads ville dog, efter

Deres udsendtes ydmyge mening, være mere passende, specielt for det overblik over markedet, som rigtig mange besøgende kommer for at få.

Og sig så allesammen efter mig: 'M-U-L-T-I-M-E-D-I-A' - ja, det er da en forslidt frase, ikke?

2.5" > 3.5" Harddisk	190,00
Installationskit	
3.5" Disk DD NN	3,25
pr. 100	292,50
3.5" Disk HD NN	3,50
pr. 100	315,00
3.5" Diskdrev A-500 intern	575,00
3.5" Diskdrev extern m. bus/af.	660,00
Competition Pro 5000 joystick	145,00
Competition Pro Star-mini joystick	170,00
Memorymaster til A1200/1MB	1230,00
VECTOR 1200 Rambo 8mb m. 4mb	2650,00
512 Kb ramudv. til Amiga 500	335,00
1 MB ramudv. til Amiga 500+	555,00
1 MB ramudv. til Amiga 600	560,00
Støvlag, røgtarvet A-500/600/1200	45,00
Strømforsyning til A-500/600/1200	535,00
Kickstart v.1.3 rom-kreds	355,00
Kickstart v.2.04 rom-kreds	370,00
Kickstart v.2.05 rom-kreds	635,00
Kickstart v.3.1 kreds (A500/2000)	450,00
Kickstart v.3.1 kreds (A1200/4000)	590,00
Alfa Power Controller til AT-HD	1210,00
GVP turboboard 1230 40MHz/0/1 mb	2725,00
Keen mus til Amiga	105,00
Zydec mus til Amiga	195,00
Vector mus/joystick omskifter	155,00

Maxtor 3.5 AT Harddiske:
420 MB/1500,- 540 MB/1750,-
Aztech CD-rom dual speed 990,-
Mitsumi CD-rom FX001D: 1140,-
Epson Stylus 800 printer: kr. 2640,00

og mange andre produkter
ring efter vor prisliste

ABSALON DATA

Vangedevej 216A
2860 Søborg
Tlf. 31671193 FAX: 31671197
Ma. - Fr.: 14 - 18 Lø.: lukket

Forbehold for udsolgte varer og trykfejl
Priser pr. 25/1-95

CeBIT '95

Udstillere 6.042
Heraf danske 42
Antal haller 23
Areal 316.912 m²
Varighed 8 dage á 9 timer
Besøgende Over 600.000

Vi sætter ikke ret høj pris på vore produkter...

Cannon Fodder

Det kendte CD-32 actionspil

Toshiba XM-5201B

SCSI CD-ROM drive, Triplespeed, 190 ms random access, 510 kB transfer rate (sustained)

...det sætter vore kunder til gengæld pris på!

Vi beklager, hvis resten af priserne i denne annonce er svære at læse, og henviser til det nye katalog fra:

FRIBERT CONSULT

C.T. Barfoedsvej 3 - 2000 Frederiksberg
Tlf. 31879864 - Fax/BBS 31879836

CD-ROM til enhver lejlighed

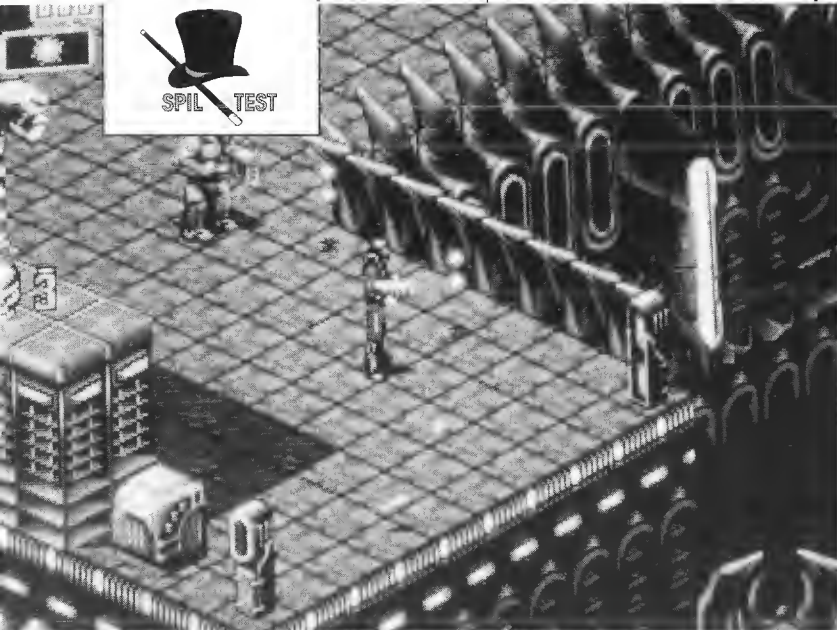


EPIC DATA

Østerlyngvej 1 - 4500 Nykøbing Sj.
Tlf. 59931025 - Fax 59932054

CD-32 til enhver ulejlighed

- eller nærmeste optiker!



Året er 2062, og den onde Moribund Kadaver har overtaget Monstro City med sine mutanter, som han har bikset sammen på en fabrik udenfor byen. Et specielt korps ved navn MAD haster ind for at befri Monstro City fra ondskaben...

Af Peter Villani

Kun én overlevende fra MAD vender tilbage, og han når lige akkurat at berette om en vis Psyko-maskine (Gud fader bevarer!), før han ånder ud. Et endnu mere specielt korps bliver kaldt ind - et korps som er kendt under navnet Skeleton Krew.

INTET NYT UNDER SOLEN

Som medlem af Skeleton Krew er din opgave at opsoge og tilintetgøre den såkaldte Psyko-maskine. Din søgen starter på jorden, derefter går turen til Venus, Mars og endelig planeten Psykogenesis.

"Bag det tynde plot gemmer sig et endnu tyndere spil"

I manualen kan man finde nogle kryptiske hints - som (desværre) er karakteriserende for Skeleton Krew - såsom: Skyd på alt, der bevæger sig og det hjælper ikke at græde.

Bag det tynde plot gemmer sig et endnu tyndere spil. Man starter med at vælge sin identitet mellem Spine, Rib og Joint (han-, hun- og kæmpebyborg), og herefter er det ellers bare at fyre løs. Valget af våben står mellem en plasma-blaster og bomber (punktum!). Det kunne tyde på, at Core Design har haft visioner om et hårdtpumpet, rent action-spil uden alt for mange dikkedarer, men Skeleton Krew er uheldigvis blevet noget nær kedeligt. Energi, ammunition og våben, som almindeligvis er

obligatoriske begreber i spil af denne type, ser man ikke noget til i Skeleton Krew. Det eneste, man kan finde, er penge=point. Ammunitionen slipper aldrig op, hvil-



ket i realiteten betyder, at der ikke er noget til hinder for at vade igennem bane efter bane strøende om sig med bomber. Til gengæld er der ikke noget, der hedder save- eller passwordfunktion, hvilket medfører, at man tvinges til at starte helt forfra, hvis man f.eks. mister sit sidste liv på den sidste bane...

RENDYRKET HIP-HOP & VEL-DREJEDE PIXELS

Grafikken i Skeleton Krew er kendetegnende for Core Design, dvs. flot og tegneserieinspiteret. Begivenhederne ses skråt oppefra og udspiller sig i et futuristisk og veltegnat miljø.

En ny idé er det trods alt blevet til i Skeleton Krew. Når fire-knappen holdes nede, er overkroppen 'låst fast', mens man skyder. Dette betyder, at man kan skyde i én retning og samtidig gå i en anden retning. Det krævet lidt

træning at vænne sig til denne styreform, men det kan være ret effektivt, når man først har fanget teknikken. Kan man ikke vænne sig til denne metode, er det mulighed for at vælge den 'traditionelle' styreform, hvor man skyder i samme retning, som man går. Imellem hver bane oses det ud af højtalerne med ren hip-hop, som kendere vil rokke i takt til.

TO BUY OR NOT TO BUY....

Skeleton Krew er flot, halvkedeligt, og spilmæssigt utidssvarende. Faktisk kan man sige, at man med Skeleton Krew er gået et skridt tilbage indenfor genren, og er du vild med denne type spil, vil jeg vove den påstand, at du får meget mere ud af at købe f.eks. The Chaos Engine eller Alien Breed II.

SKELETON KREW

Format : A1200 (findes også til CD32)
Harddisk : Nej
Udgivet af : Core Design
Udlån : Betafon, tlf. 33 14 12 33
Pris : 299,-

GRAFIK : 92%

Lyd : 86%

GAMEPLAY : 56%

77 OVERALL

'Warning! Missile locked on! -Repeat! Missile locked on!'. Av

min arm, de har opdaget

mig! Jeg må hellere affyre

nogle flares og smutte ned i lavere højde, så de ikke kan se mig på radaren....Ups! - Forkert spil!



Af Peter Villani

'From Deutschland mit love!' (Ra-ta-ta-ta-ta-ta) Av min arm, det er baron von Richthofen! Jeg må lave en Immelmann-vending og tage kampen op. Hvis jeg er manden, der stopper Richthofen, opnår jeg heltestatus hos de allierede og respekt hos fjenden...

Dawn Patrol foregår under 1. Verdenskrig og er ment som en hyldest til denne fascinerende epoke.

Dengang man fra sit fly kunne se farverne i fjendens halstørklæde, og hvor man måtte manøvrere hele maskinen blot for at ænd-

re sigte. Piloten var ét med sit fly. Her har du chancen for at sætte dig i cockpittet i et af ialt 13 af historiens ældste kampfly. Disse inkluderer (naturligvis) fly som 'SE5' - hvilket var en af Englands største flysucces'er under 1. Verdenskrig - og Tysklands 'Fokker Dr. I', som specielt Den Røde Baron var med til at gøre berømt.

SPILET (BOGEN)

Rowan Software betegner selv Dawn Patrol som en interaktiv bog, og man gør nok også spillet mest ret ved at betragte det som netop en sådan. Man bladrer rundt i 'bogen', som indeholder oplysninger om flyenes udvikling, svage/stærke sider osv., samt de historiske personer, som fløj dem. Fra en af siderne vælger man så en mission. Der er mulighed for at deltage i en historisk mission og/eller ændre på antallet og typerne af fjender og allierede.

Flyene bevæger sig ret realistisk, men visse skår i realismen er der dog. F.eks. formåede jeg at flyve direkte igennem et fjendtligt fly, uden at der skete nogen form for kollision. Jeg havde ikke forventet at se grafik i Super-VGA-kvalitet, men der er dog grænser for, hvor kedelig grafikken behøver at være. Detaljerne er meget få, og objekterne er alt for firkantede. Hvis et fly f.eks. styrter ned i brand, trækker det (groft sagt) en sort, aflang firkant efter sig.

ENDNU EN BOG?

Æsken til Dawn Patrol er den største, jeg nogensinde har set til et spil. Når man åbner den, ser man dog, at man kunne have nøjedes med en æske på den halve størrelse. Men overdrivelse fremmer som bekendt forståelsen, og indholdet i pakken er rent fak-

tisk over standard. Udover den interaktive bog får man en bog på 128 sider, som er et portræt af det tyske flyve-es Manfred von Richthofen, der måske er bedre kendt som Den Røde Baron. Heri er samlet alle kendte oplysninger om legenden inklusive detaljer om de fly, han fløj m.m. Den indeholder desuden mange sjældne fotografier fra tiden og er en glimrende bog i sig selv.

ER DET NOGET FOR MIG?

Til Amiga-versionen af Dawn Patrol medfølger en pjece, hvori man bl.a. kan læse om, hvilke ting der ikke er med i Amiga-versionen, og hvilke afsnit i manualen, man bare skal ignorere - det virker generelt lidt som om, konverteringen fra PC til Amiga har været venstrehåndsarbejde. Men er du interesseret i heltene og flyene fra denne æra, og vil du vide mere (næsten alt!) herom, så bør denne spilpakke være med i din samling. Leder du derimod efter et action-præget fly-spil uden at have nogen interesse i, hvornår hvem fløj hvad, så flyver du nok lidt galt i byen med Dawn Patrol.

DAWN PATROL

Format : A500
Harddisk : Ja
Udgivet af : Rowan / Empire
Udlån : Betafon, tlf. 33 14 12 33
Pris : 299,-

GRAFIK : 67%

LYD : 80%

GAMEPLAY : 81%

81 OVERALL



ALL TERRAIN RACER

Af Morten Julin

Ikke et nummer af Amiga-Bladet uden mindst én nyudgivelse fra engelske Team 17, der denne gang har sat sig bag sædet i en rally-bil



Man fristes til at tilføje "ikke et nummer uden et top-down-view-racer-bil-spil", men hvad gør det, når det er spil af Roadkill's og nu All Terrain Racer's kaliber? Ikke spor, efter min ydmyge mening...

DEN HAR VI SET

Spillet er altså et rally-spil, set ovenfra, hvor det - surprise - gælder om at komme i mål før modstanderne. Så vinder man nemlig den største præmie, og får dermed mulighed for at købe bedre motor, bremses, dæk, gear osv.

Først skal man dog vælge et køretøj, og her består mulighederne af en 4x4-jeep, en 'Hydra-buggy' og en 'Formula Special' - disse har så hver sine fordele og ulemper, alt efter hvilket terræn, man kører i. Spillet indeholder ialt 6 terræner, hvor man dog kun kan vælge

at starte i enten 'Sports', 'Canyon' eller 'Forest'. Hvert terræn er så naturligvis udstyret med vandløb, sne, sand osv., alt efter lokationen. De 6 terræner indeholder ialt over 40 baner, så man kommer ikke til at kede sig lige med det samme.

Ligefrem originalt er spillet altså ikke, men igen - bare det er sjovt, og det er det! Et af de vigtigste forhold i spil af denne type er, om man har den rigtige føling med bilen - reagerer den, som man forventer, den skal? Svaret er: Ja, stort set. Efter ganske lidt tilvænnning - og hvilket spil kræver ikke det - går det som smurt.

IS IT RALLY THAT GREAT?

Man kan selvfølgelig spille mod en 'levende' modstander, hvilket som altid giver spillet et ekstra pift. Faktisk kan

hele 6 faktisk gå sammen i en turnering, hvor man så skiftes til at køre - desværre er der ikke mulighed for at spille i netværk eller over nul-modem, men så får man jo også tid til at hvile hænderne!

Grafikken er særdeles udmærket, og lader intet tilbage at ønske. Lyden er visse steder arcade-agtig, hvilket ikke er udelte kritik, men altså heller ikke ligefrem en kompliment - som helhed er lyden dog glimrende.

Alt i alt er All Terrain Racer et udmærket køb, hvis man kan lide genre. Sværhedsgraden er helt perfekt, og med over 40 baner skulle der være underholdning til et godt stykke tid.

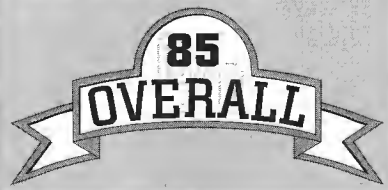
ALL TERRAIN RACER

Format : A500, A1200, CD32
 Harddisk : Nej
 Udgivet af : Team 17
 Udlån : Team 17

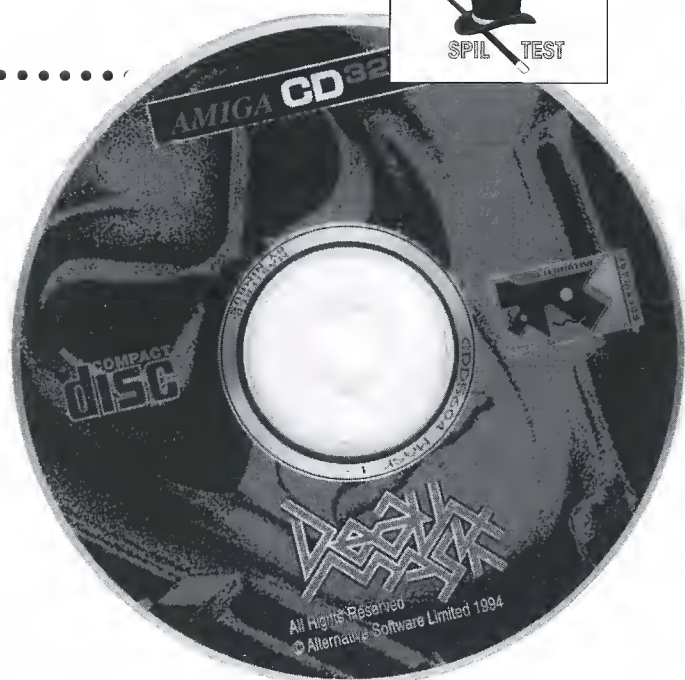
GRAFIK : 83%

LYD : 80%

GAMEPLAY : 86%



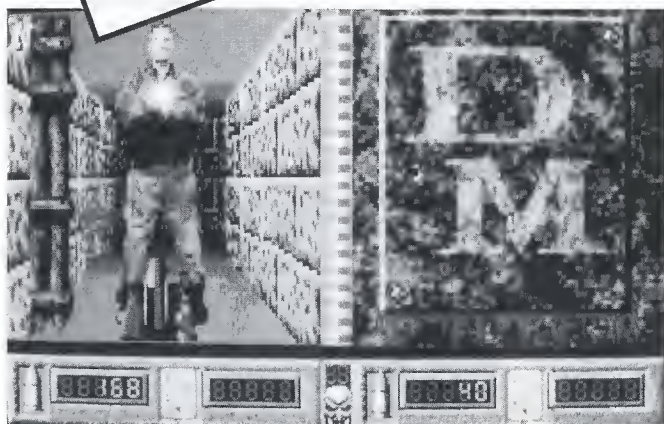
DEATH MASK



Alternative Software
bringer dig frem i
tiden i dette split-
screen-Doom-agtige
spil

Af Morten Julin

er naturligvis din sure pligt at drive de onde aliens tilbage, hvor de kom fra - eller endnu bedre, udrydde dem fuldstændigt.



Death Mask er den første kommercielle 'DOOM-klon' til Amigaen.

I det 80. århundrede var ('var'? - red.) gen-teknologien på planeten Hiba nået så langt, at forskerne kunne frembringe enhver tænkelig livsform. Dette skete dog ikke uden 'fejl', og mutanterne blev sendt til øde områder, hvor de mest intelligente og modstandsdygtige udviklede sig til en helt civiliseret race - rottefolket...

Ved årtusindskiftet til år 9000 blev alle mennesker dræbt ved en atom-eksplosion (pyha - jeg troede ellers kun, jeg havde 4.000 år tilbage at leve i! - red.) - kun rottefolket overlevede i kraft af sin høje modstandsdygtighed og begyndte at genopbygge planeten. Freden varede dog kun kort, for i år 9030 blev Hiba angrebet af onde aliens.

Ja, sådan lyder forhistorien, og det

ÅH NEJ - IKKE MERE OM DOOM

Death Mask er et spil i værste Doom-stil, hvor man går rundt i nogle gange og skyder på alt, der bevæger sig. Rundt omkring kan man naturligvis finde ammunition, ekstra energi og andet guf. Spillet er i

split-screen, så man kan spille to på samme computer - enten sammen mod de onde aliens eller mod hinanden - specielt det sidste er jo ikke uden en vis charme!

"Det er tydeligt, at Amiga-Doom-kloner er i deres barndom"

Det er tydeligt, at Amiga-Doom-kloner er i deres barndom, for synderlig imponerende er Death Mask ikke rent grafisk. Når man drejer rundt om sig selv, foregår det således i store ryk, hvilket er specielt irriterende, når man står lige op ad en væg. Rotations-effekten er heller ikke særlig overbevisende - det ser nærmest ud som om, væggene bevæger sig mod venstre eller højre.

OK - FAIR'S FAIR

Nu er det naturligvis også urimeligt at forvente, at Alternative Software kan lave spil, der på en 2. generations-processor (A1200'erens 68020) er lige så imponerende, som andre er på 4. eller 5. generations-processorer (PC 486 eller Pentium). Man har valgt at ofre nogle detaljer på hastighedens alter, og såvel 3D-effekten som gameplayet er da også ganske udmærket.

Lyden, derimod, er fantastisk - virkelig uhyggelig CD-lyd, hvor stereoanlægget mere end kommer til sin ret. Man snyder i hvert fald sig selv, hvis man spiller Death Mask med lyden ud af monitorens højttalere!

Alt i alt er Alternative Software ikke gået helt galt i byen med Death Mask, men man sidder alligevel tilbage med en fornemmelse af, at det kan gøres meget bedre.

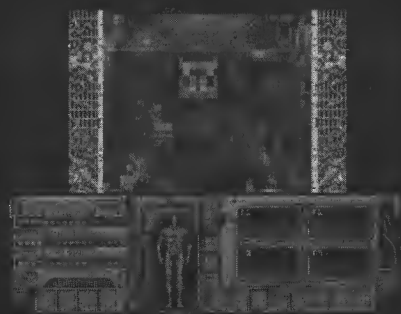
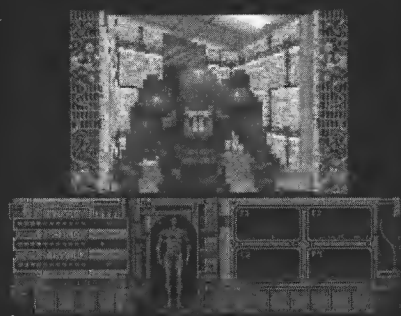
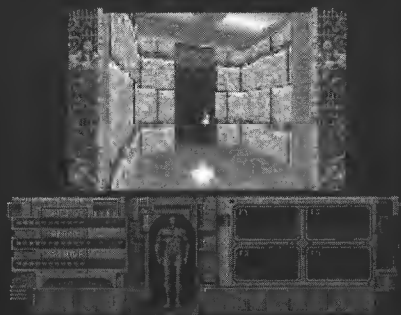
DEATH MASK

Format : A500, A1200, CD32
Udgivet af : Alternative Software
Udlån : Epic Data, tlf. 59 93 10 25
Pris : 299,-

GRAFIK : 75%
LYD : 90%
GAMEPLAY : 81%

79 OVERALL

KORT & GODT



Blot nogle få nye og kommende spil til din Amiga

Af Morten Julin

ALIEN BREED 3D (TEAM 17)

Det måtte jo komme, og fra hvem anden end engelske Team 17. Alien Breed 3D er naturligvis seneste skud på stammen af Alien Breed-spil, hvoraf vi jo anmeldte det fremragende Tower Assault i nummer 3.

Alien Breed 3D er dog mildt sagt anderledes opbygget. Kendere af Intel-konsoller (jeg tror, Morten mener 'PC-ere'! -red.) vil bemærke, at Alien Breed 3D har en umiskendelig lighed med spil som Doom, Wolfenstein osv. Mange ville nok have forsvoret, at et sådant spil kunne laves på Amigaen, og demo-versionen lider da også under en hakende og noget grovkornet grafik.

Alligevel set det overordentlig spændende ud, og jeg tror, vi er nogle stykker, der med glæde ser frem til det færdige spil, der skulle være ude i maj. Indtil videre kan vi nyde demo-versionen, der for øvrigt er at finde på denne måneds abonnent-diskette.

Formater: A1200, CD32

THEME PARK CD32 (BULLFROG)

)Jaja - Theme Park har efterhånden et stykke tid på bagen i udgaven til 'almindelige' Amigaer. Ny er derimod CD32-versionen, der - ligesom CD-ROM-versionen til PC - naturligvis byder på en flot intro, der dog desværre indeholder en del fejl.

Det, der virkelig sender tommelfingrene nedad overfor Bullfrog, er dog, at man ikke - som i fornævnte CD-ROM-version - har mulighed for at prøve de enkelte forlystelser. Så svært er det heller ikke at konvertere en animation, men det er det åbenbart alligevel for Bullfrog - jf. fornævnte intro.

Format: CD32
Set hos Epic Data, tlf. 5993 1025

Alien Breed 3D - var der nogen, der sagde DOOM? (Næh! -red.)

SUPER STARDUST CD32 (TEAM 17)

Også Super Stardust har fået en ansigtsløftning og er kommet til CD32. Den fantastiske CD-musik er det mest bemærkelsesværdige i forhold til A1200-versionen, som vi anmeldte i nummer 1, og som dog i sig selv havde mere end rigeligt at byde på. Alligevel tøver vi ikke med at anbefale dette næsten legendariske 'skyd-først-og-spørg-bagefter'-spil - det er kvalitet hele vejen igennem.

Format: CD32
Set hos Epic Data, tlf. 5993 1025

CHAMPIONSHIP MANAGER ITALIA '95 (DOMARK)

Her er der naturligvis tale om en 1995-udgave af Championship Manager Italia - herved forstås, at alle hold i den italienske Serie A og B er opdateret i forhold til spiller- og trænerhandler siden sidst. Således er hollænderen Ruud Gullit tilbage hos Sampdoria og



Super Stardust er nu også ude til CD32

amerikanske Lalas er med hos Padova.

Nogle af de først udsendte udgaver af Championship Manager Italia '95 blev leveret med en 'forkert' manual, hvor nogle sider manglede, mens andre optrådte to eller flere gange - ret uheldigt, da manualen er 100% nødvendig for at kunne passere kopi-beskyttelsen. Vær derfor sikker på, at du får en version med den rigtige manual.

Format: A500
Set hos Betafon, tlf. 3314 1233

VLab Motion 11.995,-

Optag, rediger og afspil digital video på Amiga harddisk i fuld Broadcast kvalitet. Perfekt til professionel TV og video produktion.

Med video effekter, Blue-Box system, tekstning m.m.

* 25 billeder/sek. * JPeg 1-100%.

* Broadcast format og kvalitet.

* Composit og Y/C (S-VHS) in/out.

* MovieShop software 2.1.

* 16bit 48KHz stereo lyd m. Toccatà.

Se test af VLab Motion 1.2 i de internationale Amiga og video blade. Nu leverer vi v. 2.1 med bl.a. synkron Audio redigering.

Kom og få en demonstration. Vi garanterer: Du kan ikke gætte, hvad der kommer direkte fra video og hvad der afspilles fra harddisk.

Tilbehør: Toccatà og I/O modul til bl.a. High-End Component specifikation.

Toccatà Lydkort 2.995,-

16bit 48KHz stereo sampler og lydkort med D.S.P.

LightRave 3D 3,5 6.995,-

3D programmet, der benyttes til animation og special-FX i film og TV serier som Star Trek, RoboCop og SeaQuest.

Retina Z3 24bit kort 3.895,-

Det bedste grafik kort til A3/4000.

GVP Spectrum 24bit 3.695,-

Til A2/3/4000. Med 2MB RAM.

Y/C Genlock 3.995,-

Vi har mange andre video produkter også high-end S-VHS/Hi8 Hitachi camcorder og video mashiner til lavpris.

CyberStorm Accelerator

Cyberstorm fra Advanced Systems er det kraftigste accelerator kort til A4000.

Modul opbygget med grundkort, CPU kort, 128MB RAM kort, SCSI og Ethernet/Seriel kort. Optager ingen Zorro slot. Kan udvides fra 040 til 060 CPU.

CyberStorm med CPU og RAM kort:

68040-40MHz 9.995,-

68060-50MHz 13.495,-

Data medier
FastLane Controller 3.895,-

Fast SCSI II controller, 256MB RAM kort og DynamiCache. 5-10MB/sek. i A3/4000.

Toshiba CD-ROM 2.895,-

Triple Speed drev, 510Kb/sek. SCSI I&II. Verdens hurtigste access tid. PC World DK om Toshiba: "Aldrig har vi set så overbevisende en ydelse fra et CD-ROM drev".

TEAC 4GB Streamer 4.995,-

Endelig en Giga streamer til lavpris. SCSI I&II. 6MB/min. 1.3GB på standard bånd. 4.2GB på HD bånd. Se det tyske Amiga Magazine nr. 1 '95: "Sehr gut".

270MB SyQuest 4.295,-
270MB Media 845,-

3,5" harddisk med udskiftelige media. Op til 4MB/sek. Fås med AT & SCSI interface.

540MB Fast ATA SG 2.195,-

Ekstrem hurtig Fast ATA harddisk. Kører ca. 1.7MB/sek. i A4000.

1-7GB Fast SCSI II Ring

Drømmer du om en enkelt computer, der kan køre Amiga, Mac og PC software, så er Emplant kortet til A3/4000 løsningen.

Alt Mac og PC software incl. Windows, OS2 m.v. 256 farver (24bit med grafik kort). Fuld support af RAM, HD, CD-ROM, printer, scanner m.m.

Emplant + MAC modul. 3.695,-

PC 586 Modul. 1.695,-

SCSI + Seriel modul. 995,-

Diverse

TKR 19,2K Modem 2.295,-

TKR 28,8K Modem 2.695,-

TKR 19.200/28.800 baud HighSpeed Fax modem til Amiga/PC/Mac. Test vindere i det tyske 'Amiga Magazine'. Leveres med software, Amiga kabel og strømforsyning.

ISDN Master 3.895,-

Med en ISDN forbindelse og ISDN Master kortet overføres 2 x 64.000 bit pr. sek. Desuden indbygget sampler og tlf. svarer, der gemmer beskeder på harddisk.

A4000 Tower EXP 4.650,-

Gigant A4000 Tower kabinet og expansion m. 7 stk. Zorro III slot (5 PC/2 video). Plads til bl.a. 6 x 5,25" og 5 x 3,5" drev.

TVM AS3G Monitor 2.695,-

Den perfekte farve monitor til A4000.

PageStream 3.x 2.295,-

Det nye DTP program til Amiga.

Cannon BJ10sx printer 1.795,-

BJC 4000 Farveprinter 3.995,-

Epson Stylus printer 2.295,-

1,76MB Disk Drev 1.150,-

Intern eller extern drev til 880/1760Kb disketter. Til alle Amiga'er med OS 2+.

A1200 Tilbehør

Blizzard er kåret som de bedste A1200 udvidelses kort af Amiga bladene, se bl.a. Amiga Computing, -Format, -Magazine, -Special m.f.

Blizzard 1220 2.495,-

4MB 32bit RAM kort med 28MHz accelerator (4x hurtigere).

Blizzard 1230-40MHz 2.695,-

68030 accelerator med plads til 32MB RAM og SCSI controller.

Blizzard 1230-50MHz 3.895,-

50MHz CPU & 50MHz 68882 FPU.

68882 FPU +40MHz Osci. 1.195,-

130MB 2,5 harddisk 2.195,-

Spørg efter andre harddisk løsninger til A1200 (2,5/3,5").

CD-1200 2.695,-

CD-ROM drev til PCMCIA porten.

RAM Vi har alle typer SIMM RAM (32pin, 72pin, GVP m.v.) til laveste dagspris. Ring.

Amiga computere samt den nye Draco super Amiga, ring.

Vi har også monitører, printere, scannere og meget andet.

Scanteam ligger lige ved Århus banegård og rutebilstation.

Åben 10.00-17.30.

.....

ABONNENT-DISKEN

- byder denne gang på demo-versioner af det danske Soma Lotto og Team 17's kommende Alien Breed 3D

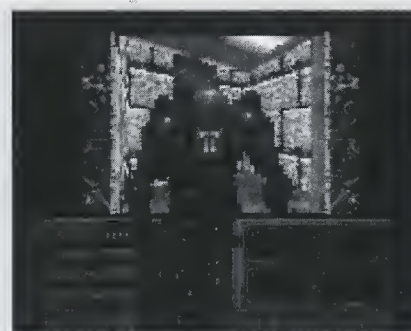


Af Christian Estrup

Enkelte synes at have haft problemer med at få vore tidligere abonnent-disketter til at virke. Denne gang skulle der ikke være problemer for 'ikke-eksperter': Sæt disketten i drevet, tænd maskinen og følg instruktionerne på skærmen. God fornøjelse!

ALIEN BREED 3D

Sam du kan læse om i Kart & Godt, er Team 17's Alien Breed 3D et spil, der frembringer visse associationer til spil som Doom og Wolfenstein - ikke helt så flot, men alligevel ganske tæt på. Demoen kører kun på A1200 og A4000, og desværre 'går den ned' efter et stykke tid, afhængig af maskinen. På A4000 sker det ret hurtigt, mens en standard Amiga 1200 kan klare en del mere, og i hvert fald nok til, at man får et indtryk af, hvad der er i vente. Demoen kører selv, og du kan altså desværre ikke spille spillet, men må nøjes med at se på.

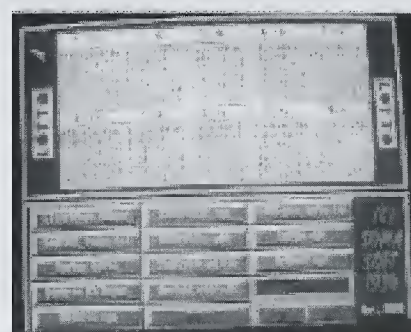


En selvkørende demonstration af Team 17's kommende Alien Breed 3D er blandt indholdet på denne måneds abonnent-diskette

SOMA LOTTO

Sama Lotta er naturligvis et lotto-program, og så er det endda dansk. Det giver mulighed for at generere og udskrive kuponer, checke gevinster og meget mere. Versionen på caverdisk er - naturligvis - en demo-version, med visse funktioner slået fra.

Den komplette udgave af Soma Lotto, samt et tilsvarende Viking Lotto, kan købes hos Betafon, tlf. 3314 1233



UPS!

Adskillige læsere fik desværre sidste gang abonnent-diskette 2 i stedet for 3. Dette var naturligvis en fejl, som vi beklager dybt, og alle, der har henvendt sig, har naturligvis fået disketten byttet - og det kan stadig nås!

Som sagt beklager vi dybt, og vi vil naturligvis gøre alt for at forhindre lignende uheldige episoder fremover - vi synes jo heller ikke ligefrem, der er sjovt at skulle bruge tid og andre ressourcer på at besvare henvendelser og sende disketter ud én gang til.

.....

BREVKASSEN

Spørgehjørnet, hvor alle kan få alle svar på alt om alt til alt...

Hejsa!

Jeg har egentlig kun gode ting at sige om bladet. Efter at have læst nr. 2 af Amiga-Bladet fik jeg lyst til at skrive ind til jeres brevkasse - jeg har nemlig nogle spørgsmål:

1: Hvad med test af hardware til A2000, A3000 og A4000?

2: Hvorfor ikke give en spilpræmie til det bedste læserbrev i hver måned?

3: Hvad hedder det font, så mange bruger til at lave AMIGA-logoer med?

Herudover kunne jeg godt tænke mig en forklaring på, hvorfor vi Amiga-ejere bliver flået af firmaer som BMP og Betafon. F.eks. koster Cyberstorm 040/40 10.000 kroner i Danmark, og kun 7.000 kroner i Tyskland. Medmindre forskellen skyldes skatten, må de sætte disse priser ned! Ellers tror jeg, en del vil bestille deres hardware i udlandet.

Michael Pedersen, Århus V (forkortet af red.)

Kære Michael,

Tak for din ros - lad os springe lige ud i dine spørgsmål:

1: Som du sikkert har lagt mærke til, har vi netop testet Cyberstorm 040/40-kortet til A4000, og selvfølgelig vil vi generelt teste så meget interessant Amiga-udstyr som muligt - herunder naturligvis også udstyr til A2000, A3000 og A4000. I den forbindelse kan jeg fortælle dig, at der er nogle artikler på vej om virkelig high-end-udstyr...

2: Jo, det burde vi faktisk, det har du ret i! Måske har vi bare ikke været tilfredse med læserbrevene indtil nu :-)

3: Jeg kan jo ikke tale for 117 forskellige firmaer, men en kursiv Times-Roman giver et ganske pænt AMIGA-logo.

Mht. prisforskelle mellem Danmark og Tyskland, så er du mildt sagt ikke den eneste, der undrer dig. Nu er der ganske

vist en moms-forskel, da den tyske moms kun er 15% mod den danske på 25%, men selv denne forskel kan naturligvis slet ikke retfærdiggøre de helt urimelige prisforskelle, man nogen gange ser (og tro mig - dit eksempel er langt fra det værste. Prøv f.eks. at henvende dig til en dansk forhandler om en SCSI-boks og sammenlign med prisen i Tyskland!)

På den anden side, ret skal være ret, og danske forhandlere kan nu engang ikke købe ind i lige så store mængder som deres tyske konkurrenter. Dermed får de heller ikke lige så store mængderabatter, og det "går ud over" kunderne. Heller ikke dette forhold mener jeg dog, retfærdiggør prisforskellene. Jeg kan kun opfordre til, at man køber produkterne der, hvor de er billigst - så skal de dyrere forhandlere nok komme ud af hullerne.

.....

Til Amiga-Bladet

Tak for et godt og spændende blad, der godt kunne gøres bedre. Vi kan jo heller ikke komme uden om, at det er en anelse tyndt (altså rent sidemæssigt), men alt forladt, det er et temmelig nyt blad. Her er et par forslag til at udvide bladet og gøre det endnu bedre:

1: Som Anders Drejer var lidt inde på i nr. 2, ville det være ekstra godt, hvis I kunne lave nogle korte, men alligevel omfattende tests af de ting, der er på coverdisken. I øvrigt suverænt med den diskette.

2: Det er rigtig godt med denne her brevkasse. Det skidte synes jeg ligger i, at alle breve køres sammen i en stor pærevælling. Det ville være bedre, hvis tekniske spørgsmål kom i en brevkasse, og andre breve kom i den nuværende.

3: Så har vi dét, som næsten alle andre computerblade har, og som I måske har undladt med vilje, nemlig snyd. Man kunne godt savne de, til tider, nødvendige spil-tips og tricks. Det ville virkelig være "fedt".

Ellers tak for Danmarks eneste Amiga-magasin. Håber, I vil fortsætte den, måske, fastlagte stil, der i øvrigt er rigtig god. Forresten vil jeg gerne lige

rose jeres reportager, produkttests og spilanmeldelser, der gerne må, om muligt, komme flere af.

Pelle Sonne Lohmann, Ry

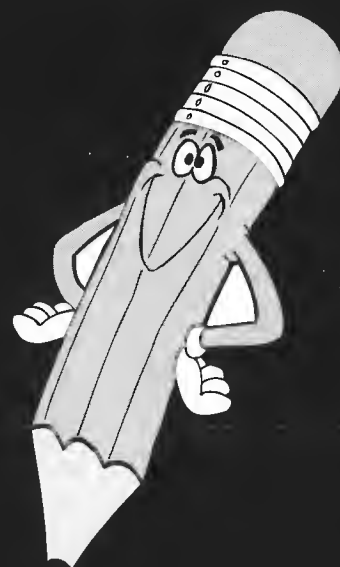
Kære Pelle,

Også tak til dig for de rosende ord - vi kan næsten ikke få luft!

1: Det kunne vi naturligvis godt, men hvorfor, når du selv har disketten og dermed kan checke programmerne? Vi kunne selvfølgelig gøre det af hensyn til ikke-abonnenter, der jo ikke får disketten, og det er da muligt, at vi vil gøre det i fremtiden. Indtil nu har vi blot prioriteret anderledes, for som du - som de fleste - selv gør opmærksom på, er der nu engang ikke så meget plads at gøre godt med.

2: Igen plads - vi kunne selvfølgelig lave to brevkasser i 'halv' størrelse, men under de nuværende omstændigheder foretrækker vi at samle brevene, og så udvælge de for læserne som helhed mest interessante hver måned - tekniske, såvel som 'ikke-tekniske'.

3: Hvad mener du? Der var da snydekoder til Super Stardust i nummer 1? Spøg til side, du er ikke den eneste, der gerne vil have et snydehjørne, så det skal nok komme i den nærmeste fremtid.



ASSEMBLER

GJORT

SIMPEL

KUN KR.

75,-

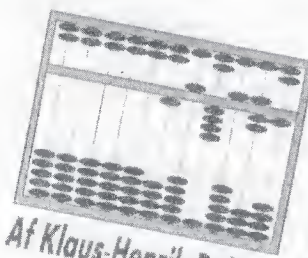
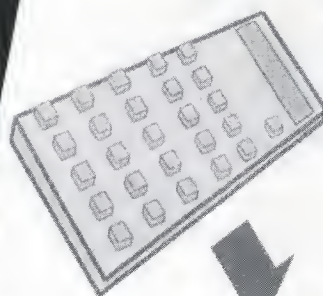
ASSEMBLER GJORT SIMPEL

Den eneste håndbog for vakse Amiga programmører, der ønsker at få mest muligt ud af deres hardware.

Bogen giver et godt førstehåndsindtryk af sproget ASSEMBLER, både med teoretiske modeller og praktiske løsninger.

ASSEMBLER GJORT SIMPEL er skrevet af Klaus-Henrik Dalkov, som selv har mange års erfaring med Amiga'ens interne elektronik. Og assembler er direkte programmering af elektronikken.

Dette er bogen, hvis du vil vide mere ...



KR. 75,00

Af Klaus-Henrik Dalkov

JA !

Jeg vil gerne være vaksere med min Amiga. Send mig straks et eksemplar af bogen 'ASSEMBLER GJORT SIMPEL'.

KUN KR.

75,-

Assembler gjort Simpel



Navn

Adresse

Postnr. / By

Evt. Tlf. nr.

Skriv tydeligt med blokbogstaver, tak

Dansk Medie Service

Postboks 844

+++3093+++

2400 København NV

KONKURRENCE

Stedet, hvor 5 læsere kan vinde spil, blot ved at besvare 5 simple spørgsmål - og så står alle svarene endda i dette nummer af Amiga-Bladet

Skriv svarene på et åbent brevkort eller et postkort, og send det inden d. 1. maj til:

Amiga-Bladet
Postboks 844
Frederikssundsvej 94
2400 København NV

Husk at skrive hvilken Amiga-model du har.

1. Hvilken populær chokolade omtales i dette nummer?

2. Navn samtlige sider i dette nummer, hvorpå softwarehuset Team 17 omtales.

3. Hvorfor hedder SCSI-controlleren, der er anmeldt i dette nummer, Squirrel?

4. I hvilken dansk by ligger TV2's computergrafik-afdeling Lighthouse?

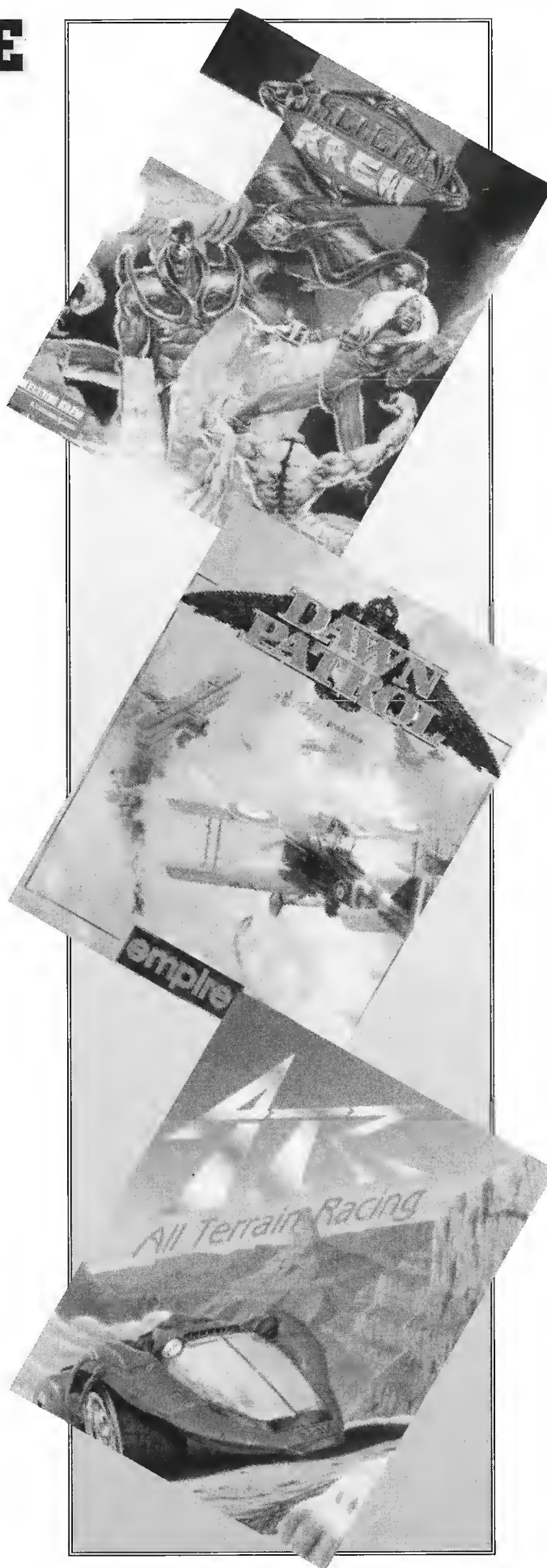
5. Hvilken legendarisk pilot spiller en central rolle i spillet Dawn Patrol?

Vinderne vil få direkte besked, og vil blive nævnt ved navn i nummer 6.

De heldige vindere af konkurrencen i nr. 2 blev:

Freddy Sørensen, Randers
Jakob Kastrupsen, Lystrup
John Buhlmann, Oksbøl
John Simonsen, Frederiksberg
Justin Veggerby, Stege
Lars-Heine Andersen, Løgstør
Michael Hornung-Nissen, Århus C
Michael Pedersen, Århus V
Peter Larsen, Silkeborg
Wendry Dreier, København Ø

Spørgsmålet om, hvem der stod bag musikken i vinder-demoen fra The Party 1994 forvirrede tilsyneladende mange. Omkring halvdelen af deltagerne i konkurrencen havde således svaret "Hithansen/Rednex", som vandt musik-konkurrencen. Musikken i vinder-demoen blev derimod lavet af Interphace!



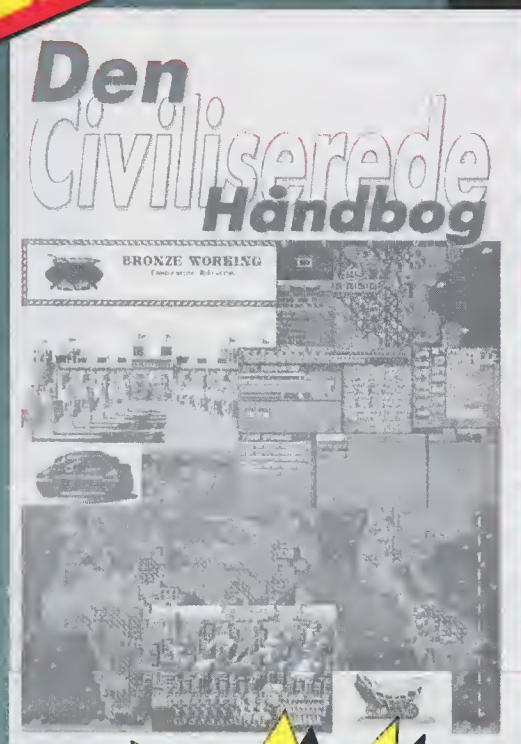


DEN CIVILISEREDE HÅNDBOG

Med denne bog ved din side farer du aldrig vild i spillet 'Civilization' af Sid Meier. Bogen fører dig sikkert gennem urtiden og videre frem gennem århundrederne.

Prøv for eksempel at opfinde flyet allerede i år 1400, eller rumskibet i år 1856.

Dine modstandere har ikke en chance, når du slår dig løs med storbyer, på mere end 7.500.000 indbyggere, og forskellige avancerede våben, i den tidlige middelalder. Eksperimenter med genforskning allerede i år 0! Denne bog er et klart „must“ for alle 'Civilization' fans.



KUN KR.

60,-

**SLÅ TIL NU & BLIV
VERDENSSHERSKER
I MORGEN!!**

Du bestiller bogen ved at
indbetale kr. 60,- på
girokort på posthuset til :

Giro 592-0779
Dansk Medie Service
Postboks 844
Vibevej 30
2400 København NV
Mrk. 'Civiliserede Håndbog'

NÆSTE NUMMER

DET PERSONLIGE TEGNEPROGRAM

Personal Paint er et prisbilligt alternativ til dyrere programmer som Deluxe Paint og Brilliance, men har ikke opnået den store udbredelse herhjemme. Vi ser på, om dét ikke er urimeligt...

BILLEDER MED FORMAT

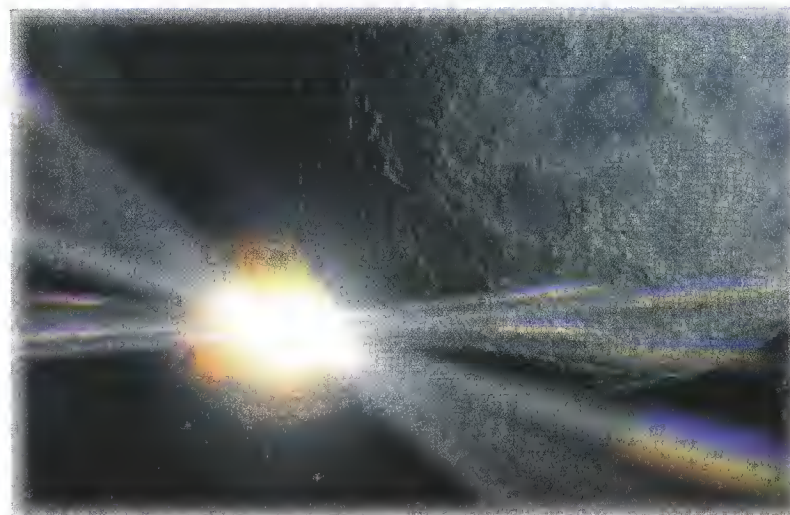
IFF er ikke længere enehersker som grafikformat på Amigaen. Flere og flere kommer til - GIF, JPEG, BMP osv. Vi ser på de enkelte formaters styrker og svagheder, samt hvilke programmer, der understøtter dem.

3D - GEOMETRIENS LEGEPLADS, DEL 3

Vi er nået til tredje del i vores store raytracing-kursus, og dermed det vigtige begreb overflader.

NÆSTE NUMMER

Alt dette og meget mere kan du læse om i næste nummer af Amiga-Bladet, der udkommer den 27. april.



AMIGA BLADET

Danmarks Eneste Amiga Magasin

AMIGA BLADET

Danmarks Eneste Amiga Magasin

3 MDR. FOR
KUN KR.

99,-

AMIGA BLADET er det nyeste danske blad, som du bare må have, hvis du har en Amiga derhjemme.

I hvert nummer får du alt hvad du har brug for; - anmeldelser af alle de nye og spændende spil, opskrifter på, hvordan DU bliver bedre til at bruge din Amiga, reportager fra hele verden og selvfølgelig alt om de nye Amiga produkter.

Alt sammen skrevet på en levende og letlæselig facon. Og som abonnent, det allervigtigste:

Du får en diskette sammen med AMIGA BLADET - HVER MÅNED!



HUSK!

JA TAK

Fly mig straks et prøveabonnement, på Danmarks Eneste Amiga Magasin. For kun kr. 99,- modtager jeg i 3 måneder AMIGA BLADET med 3 disketter. Jeg binder mig ikke til nogen forpligtelser, og kan når som helst bede mig fritaget for at modtage flere blade.

**3 MÅNEDER
FOR KUN KR. 99,-**

3 numre af AMIGA BLADET	kr. 89,25
3 Amiga disketter	kr. 75,00
I alt	kr. 164,25
- introduktions rabat	kr. 65,25
Din pris lige nu	kr. 99,00

AMIGA BLADET

Danmarks Eneste Amiga Magasin

DISKETTE HVER GANG!

Skriv tydeligt med blokbogstaver eller maskine, tak!

Navn

Adresse

Postnr. / By

Evt. Tlf. nr.

Sendes
ufrankeret

Dansk Medie
Service
betaler portoen

Dansk Medie Service

**Postboks 844
+++ 3093 +++
2400 København NV**

BOGEN MED TIPS OG TRICKS TIL DINE SPIL!

GAMEPOWER

KUN
99,-

GAME POWER VOL: 1

60 sider med nyttige
koder til dit spil.

- Træt af at sidde fast?
- Mangler du netop denne kode for at kunne vinde?
- Vil du bare have mere ud af dit spil?
- Imponer din bedste ven!

GAME POWER kan hjælpe dig med det hele!

GAME POWER indeholder mere end 60 sider med nyttige tips og tricks til netop din yndlingsspil. Oplev dine spil få helt nye dimensioner med **GAME POWER**. Denne bog giver dig alt, hvad du mangler for at kunne komme videre. **GAME POWER** er den ultimative guide til dig der mener det seriøst!

Indsend kuponen allerede idag og få **GAME POWER** til kun 99,- kroner, vi betaler porto!

For kun 99 kroner modtager du **GAME POWER** på efterkrav, du skal ikke betale hverken efterkravsgebyr eller porto, det er indeholdt i prisen!

Sendes
ufrankeret

Dansk Medie
Service
betaler portoen

Dansk Medie Service

Postboks 844

+++ 3093 +++

2400 København NV

JA TAK,

Fly mig flaks et eksemplar af **GAME POWER!** Jeg betaler de 99,- kr. ved modtagelsen!



Navn _____
Adresse _____
Postnr. / By _____
Evt. tlf. _____